AESVI

Rassegna Stampa del 31/10/2007 10:57

La proprietà intellettuale degli articoli è delle fonti (quotidiani o altro) specificate all'inizio degli stessi; ogni riproduzione totale o parziale del loro contenuto per fini che esulano da un utilizzo di Rassegna Stampa è compiuta sotto la responsabilità di chi la esegue; MIMESI s.r.l. declina ogni responsabilità derivante da un uso improprio dello strumento o comunque non conforme a quanto specificato nei contratti di adesione al servizio.

INDICE

VIDEOGIOCHI

31/10/2007 Corriere della Sera 4
La guerra civile spagnola? E' un gioco da ragazzi

31/10/2007 Libero 6
Spielberg, Cameron, Jackson Il regista preferisce i videogame

31/10/2007 Donna Moderna 8
Il festival dei videogiochi

30/10/2007 C - Class 9
LE NOVE SCELTE DI CLASS

30/10/2007 Fox Uomo 11
A ciascuno il suo portatile

30/10/2007 Fox Uomo 13
Videogiochi da telefonino

30/10/2007 Chip 15
Vista ai microscopio

30/10/2007 PC Professionale 22
GIOCHI Da Irrational Games: Bioshock, un capolavoro di giocabilità e tecnica

30/10/2007 PC Professionale 23
Modificare Iphone e playstation si può? Si, no, forse.

30/10/2007 PC Professionale 25
Audio X-Fi da Creative per i notebook di ultima generazione

30/10/2007 PC Professionale 28
La storia del Pc 25 anni della nostra vita

28/10/2007 Repubblica.it 14:10 38
La Second Life pensata dalla Cina tutto business con i Giochi 2008

VIDEOGIOCHI

12 articoli

In coincidenza con il dibattito sulla Legge della Memoria. Ricostruita anche la battaglia di Guadalajara. Ma «vietato schierarsi su Guernica»

La guerra civile spagnola? E' un gioco da ragazzi

Il primo videogame sul conflitto tra franchisti e repubblicani GLI IDEATORI

«Abbiamo voluto trasformarlo in uno strumento istruttivo per i più giovani che sanno poco di quel periodo» DAL NOSTRO CORRISPONDENTE MADRID - Non è mai troppo tardi per partecipare alla Guerra di Spagna. Anche 70 anni dopo. Non è troppo tardi per correre in soccorso dei perdenti (repubblicani) o dei vincenti (franchisti). Non è troppo tardi per sentirsi come Ernest Hemingway, George Orwell e André Malraux. Per scegliere se arruolarsi nelle brigate internazionali sovietiche o nell'aviazione della Legione Condor. Senza limiti ideologici o barriere «politicamente corrette». Si può sostenere Francisco Franco e la Falange. Oppure schierarsi con il Fronte Popolare e, perché no?, con il Partito operaio di unificazione marxista. Non è troppo tardi neppure per cambiare il finale del conflitto civile e il corso della Storia. Dipende dall'abilità personale dei nuovi volontari, ai tasti del *gamepad*. Le regole di ingaggio sono semplici: basta avere almeno 12 anni e la consolle di una playstation. La conoscenza della storia vera è un optional: s'imparerà sul campo. «Per il pubblico italiano - anticipa l'ideatore del videogioco Sombras de guerra (Ombre di guerra) Francisco Perez, direttore per lo sviluppo dell'azienda produttrice, Legend Studios, di Malaga - c'è un episodio di particolare interesse, ricostruito nei dettagli delle bandiere e degli stemmi littori: la replica della storica battaglia di Guadalajara, dove gli italiani si combatterono fra loro, antifascisti da una parte e nazionalisti dall'altra». Uno scontro fratricida dentro uno scontro fratricida. Se la guerra è una faccenda troppo seria per essere lasciata ai generali, ecco che, nemmeno un secolo dopo, diventa un gioco da ragazzi. In 125 mila esemplari, per cominciare, che saranno distribuiti dal gruppo Planeta di Barcellona tra qualche settimana sul mercato spagnolo e l'anno prossimo su quello internazionale. Sarà uno dei gadget più richiesti per questo Natale, prevedono i fabbricanti iberici. Un regalo fatto ai figli, perché possano giocarci i padri, probabilmente, come succedeva una volta con i trenini elettrici. Ma la presentazione in Spagna di un videogioco, anzi del primo videogioco della storia dell'elettronica, dedicato alla Guerra Civile, nelle stesse ore in cui i deputati votano la controversa Legge della Memoria Storica, per mettere fuori legge i simboli del franchismo e risarcire le vittime della repressione, sembra un discutibile colpo di marketing. Proprio adesso? Pochi giorni dopo che il Vaticano ha proclamato beati i martiri delle persecuzioni religiose perpetrate nel solo campo repubblicano, alimentando altre dolorose polemiche? Proprio mentre ricominciano a sanguinare vecchie ferite? «Non era premeditato. È stata una coincidenza, e una sorpresa anche per noi - assicura Francisco Perez -. Tanto è vero che il lancio era già stato fissato per il Natale dell'anno scorso, in momenti non sospetti, quando tutta questa tensione sulla realtà della Guerra Civile non era ancora divampata. Abbiamo dovuto rinviarlo di un anno per problemi tecnici e contrattuali. Ma avevamo cominciato a lavorare a questo progetto fin dal settembre del 2004 e ci sono voluti tre anni di ricerche storiche. Volevamo essere rigorosi, trasformarlo in uno strumento istruttivo per i più giovani, che conoscono poco di quel periodo». Difficile credere che l'ufficio commerciale sia afflitto dalla coincidenza: «Non possiamo negare che le vendite ne beneficeranno - riconosce Perez - ma questo è veramente soltanto un videogioco che propone ai partecipanti di immedesimarsi in uno dei due schieramenti e che consente, giusto alla fine, di alterare la verità storica, modificando l'esito del confronto. È con la Battaglia dell'Ebro, decisiva per la vittoria di Franco, che i giocatori possono riuscire a invertire le sorti finali». Consapevoli di arrischiarsi in un territorio delicato, i programmatori

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

del videogioco hanno evitato di trasformare in un passatempo il bombardamento di Guernica: l'unica possibilità interattiva lasciata alla competizione è un intervento umanitario. «La missione - spiega il suo ideatore - consiste nel salvare un bambino estratto dalle macerie della città, distrutta all'80 per cento nell'aprile del '37 dall'aviazione tedesca della Legione Condor». In fondo, tra poco è Natale.
Elisabetta Rosaspina

Foto: La pasionaria Dolores Ibárruri Gómez (1895-1989), storica leader repubblicana: suo il ¡No pasarán! contro i franchisti

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

NUOVE FRONTIERE

Spielberg, Cameron, Jackson Il regista preferisce i videogame

Esce in Italia "Stranglehold", gioco d'azione girato da John Woo Parte la rivoluzione: i premi Oscar tradiscono i film per la consolle

GIOVANNI SALLUSTI

I detrattori dei videogame dovranno per forza ricredersi. Altro che divertimento per poveri bambocci, o bamboccioni. I giochi per Pc e Playstation sono ormai prodotti sempre più elaborati. Con trame, strutture narrative, implicazioni filosofiche (per esempio, sulla questione della tecnica) non trascurabili. E ora tengono botta anche nel confronto con il cinema. Fino a sostituirlo. Una volta l'industria di Hollywood prendeva spunto dai videogame. Fosse per realizzare ambiziosi film metafisici (vedi "Existenz" di David Cronenberg) o ludiche baracconate (vedi la saga di "Tomb Raider" con Lara Croft-Angelina Jolie), il videogioco era solo il pretesto per mettere in moto la macchina cinematografica. Adesso molti registi hollywoodiani saltano il fosso, e si mettono direttamente a realizzare videogame. E non si tratta di onesti mestieranti, che magari non riescono a sbarcare il lunario col cinema e si buttano nei giochi. I nomi sono questi: John Woo, Steven Spielberg, Peter Jackson, James Cameron, Clive Barker. Ce n'è abbastanza per dire che si tratta di una nuova moda all'om bra delle colline di Hollywood. Che coinvolge l'élite creativa della fabbrica dei sogni. L'apripista John Woo

Ma andiamo con ordine: da un mese è uscito in Italia il primo videogame "girato" da un regista. Si tratta di "Stranglehold", e l'autore in questione è John Woo. Forse il cineasta più legato all'este tica del videogioco già nelle sue opere su pellicola: virtuosismi visivi, violenza iperrealistica, montaggio allucinato. Autore dell'immor tale "formula di Woo": «60% di azione, 40% di storia». Mica azione casuale, però. Woo è un ammiratore di Sam Peckinpah. E riprende temi cari al padre del "western sporco": amicizia virile, lealtà, sacrificio, tradimento. Da un po' gli frullava in testa l'idea di dare un seguito a "Hard Boiled", l'ultima opera della sua fase di Hong Kong, prima che traslocasse armi e bagagli negli States. Il protagonista era lo schizzato poliziotto Yuen Tequila, alle prese con assassini e spacciatori vari. Per la seconda puntata, Woo ha deciso di dare vita a un videogame. Si è quindi accordato con la casa produttrice Midway, ed ecco "Stranglehold". Scende in campo il re dell'horror Woo non si è limitato a mettere la faccia per la campagna pubblicitaria, ma è il vero autore del gioco. Dalla trama, agli storyboard (la sceneggiatura disegnata), allo studio delle inquadrature, non c'è aspetto creativo che il regista di origine cinese non abbia curato nei minimi dettagli. Il risultato è un'im peccabile sintesi del Woopensiero, quello che fonde i combattimenti da arti marziali orientali con l'eroismo da action movie americano. Via allora a acrobazie, inseguimenti, sparatorie (che tra l'altro consentono al giocatore un'incredibile accuratezza balistica), nel duello che vede opposto Tequila a gang mafiose di Hong Kong e Chicago, metropoli riprodotte con assoluta fedeltà. I dialoghi e le pause inevitabili al cinema possono sparire, e resta la filosofia iper-adrenalinica di Woo. Da fine settembre è disponibile sul mercato italiano anche il demo di "Jericho", gioco alla cui ideazione ha contribuito Clive Barker. Maestro della letteratura horror, a lungo perseguitato dalla fama di "secondo dopo Stephen King", Barker è anche regista e sceneggiatore di classici del genere come "Hellraiser" e "Candyman". Con "Jericho", realizzato per la Codemasters, Barker ripropone il binomio sangue & violenza, innestato però su una trama. I componenti della squadra Jericho sono al servizio del Dipartimento della Guerra Occulta, misteriosa organizzazione fondata negli anni Trenta per combattere il Terzo Reich. E veniamo ai carichi da novanta di Hollywood che prossimamente proporranno la loro versione dell'uni verso videogame. Uno è sua maestà "il Signore degli anelli"

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

Peter Jackson. Che non ha mai nascosto di essere un patito di tutto ciò che implica un joypad, tanto che è stato coinvolto nell'adattamento per Pc e Play del suo "King Kong". Poi ha siglato un accordo storico con Microsoft Game Studios. Oggetto del patto: il nuovo capitolo della saga di "Halo", uno dei principali esempi del genere "spara tutto in prima persona". In realtà, come hanno dichiarato i capoccioni della Microsoft, l'ingresso di Jackson coinciderà con un nuovo inizio per "Halo", mantenendo qualche legame con l'universo precedente. In primis l'idea di base: il mondo al centro della contesa fra umanità e alieni. Alcuni voci hanno anche indicato in Jackson il produttore esecutivo di un possibile film tratto da "Halo", in agenda per il 2010. Il gioco pensato dal regista, invece, dovrebbe uscire l'anno prossimo. Spielberg investe in game

L'attrazione fatale per i videogame segnerà anche il ritorno sugli schermi di James Cameron, dieci anni dopo la razzia di Oscar di "Titanic". Il nuovo film "Avatar", infatti, sarà anche un gioco per Ubisoft. Per ora, si sa che è la storia di un ex marine, catapultato in un pianeta popolato dalle più bizzarre forme di vita. Diventato un avatar, cioè una creatura con mente umana e corpo alieno, si ritroverà diviso tra i due mondi. Una scissione materiale che apre inquietanti interrogativi etici sul nostro futuro. Cameron sta curando in parallelo la lavorazione del film e del videogioco, convinto che il futuro dell'intratteni mento di qualità si chiami multipiattaforma. Film e videogame alleati. Anche perché il rapporto di forza ora si è invertito: l'industria del cinema arranca, e non può che convenirle agganciarsi al treno lanciato del videogioco. La prova definitiva è il coinvolgimento in questo universo di Mr. Hollywood in persona, Steven Spielberg. L'autore di "A.I.-Intel ligenza Artificiale" sta infatti collaborando con la Electronic Arts per lo sviluppo di due nuovi giochi. Circondati da una fitta cortina di mistero, si sa solo che comporteranno un elevato grado di interattività. Le scelte vitali del giocatore condizioneranno in misura drastica l'evolversi del gioco. Ancora una volta, ben al di là delle tradizionali potenzialità espressive del cinema. .IMMAGINI E SCENEGGIATURE D'AUTORE Al centro un fotogramma di "Stranglehold", il videogame firmato dal regista John Woo ("Mission Impossible"). Sopra, "Halo 3": il regista Peter Jackson (autore della trilogia del "Signore degli anelli") sta progettando un nuovo inizio della serie di videogame. Sotto "Jericho", videogioco sceneggiato da Clive Barker, autore horror di grande successo e regista

I CASI LA NOVITÀ È appena uscito in Italia "Stranglehold", il videogame realizzato dal regista John Woo per la Midway. "Stran glehold" è disponibile per Playstation 3, per Xbox360 e per Pc, ed è pensato come continuazione del film di Woo "Hard Boiled". Il giocatore veste i panni del poliziotto Yuen Tequila, alle prese con gangs di Hong Kong e di Chicago GLI AUTORI Da poco è disponibile il demo di "Jericho", videogame della Codemasters sceneggiato dallo scrittore e regista horror Clive Barker. Peter Jackson sta ideando per la Microsoft il nuovo capitolo di "Halo", previsto per il 2008. James Cameron sta realizzando con la Ubisoft un gioco da far uscire in contemporanea con il suo prossimo film "Ava tar", in programma per maggio 2009. Infine, Steven Spielberg sta lavorando a due videogame per la Electronic Arts

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

Il festival dei videogiochi

Appassionati di videogames? Non perdete View Conference, a Torino dal 6 al 9 novembre (www.viewconference. it). «Glenn Entis della Electronic Arts, società leader nell'animazione digitale, spiegherà come nasce un gioco» dice Maria Elena Gutierrez, direttore del festival. E sarà proiettato in anteprima Khan Kluay (a destra), il primo cartoon thailandese in 3D, di cui potete trovare anche due videogiochi su Internet.

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

LE NOVE SCELTE DI CLASS

LA VODKA BELVEDERE Ingredienti purissimi, distillazione eccellente e una bottiglia sottile e slanciata, dal vetro opalino con un'etichetta raffinata che riproduce in serigrafìa Palazzo Belvedere sulle colline di Varsavia. Sono gli atout di Belvedere Vodka (la bottiglia da 0,70 mi costa 40 euro circa). E il suo segreto? L'esclusiva segale polacca Dankowskie Gold Rye, il cereale autoctono delle pianure della Mazovia che la rende un elisir ricercato dai veri intenditori (www.moethennessy.it). E il suo gusto pieno e rotondo non solo soddisfa 1 palati più fini, ma invita i barman più noti a utilizzarlo come base per i cocktail più esclusivi. IL LIBRO NUDI «Rifletto davanti a un corpo di donna, osservo, analizzo, cerco l'idea». Carla Cerati, scrive queste parole nella postfazione del suo nuovo libro fotografico dal titolo Nudi, edito dall'Istituto superiore per la storia della fotografia, in vendita a 50 euro. È una galleria di armonie e forme femminili, in bianco e nero e a colori, e rappresenta la ricerca profonda di luce e di bellezza condotta dalla fotografa bergamasca a partire dagli anni 60. L'autrice, celebre per i suoi reportage, film e documentari per la Rai, presenterà il volume il 22 novembre alla libreria milanese Hoepli. LA HOME FRAGRANCE MARC JACOBS Se siete soliti invitare amici a casa vostra e volete inebriarli con un profumo discreto che si diffonde tra le stanze, Mare Jacobs home collection è stata pensata per voi. Il Scent decanter si distingue per il delicato bouquet che nasce dalla fusione del fiore della passione e del faggio ambrato. Dotato di un flacone in vetro patinato e squadrato che rievoca i tratti distintivi dell'estetica del marchio, il decanter è fornito di bastoncini in legno che assorbono l'essenza oleosa e la disperdono in pochi istanti nell'aria. Il flacone da 300 mi è in vendita a 69 euro. LA CARTELLA DA LAVORO TOWNHOUSE Funzionalità, resistenza e attenzione ai dettagli. Un mix di elementi vincenti per una borsa da lavoro come la cartella Townhouse di Turni, realizzata in nylon balistico, materiale di lunga durata, accompagnato da rifiniture in prezioso pellame. Disegnata per le esigenze delle persone dinamiche che sono spesso in viaggio per affari, ma attente e sofisticate, si può portare a mano o a tracolla. Non mancano spaziose tasche nella parte frontale, numerosi scompartì interni per contenere documenti e accessori, sistema «add a bag» e chiusure magnetiche. In vendita a 545 euro. IL VIDEOGIOCO PRO EVOLUTION SOCCER 2008 Quando si tratta di calcio, anche chi non ama console e videogames facilmente finisce per ricredersi. Disponibile per PlayStation, Xbox, Nintendo Ds, Pc e cellulari, Pro Evolution Soccer 2008, nuova edizione del migliore tra i videogiochi sullo sport nazionale, è progettato da Konami sulla base di un'Intelligenza artificiale che studia lo stile di gioco di ogni avversano e si adatta ad esso per contrastarlo più efficacemente. Le sfide in gruppo contano su un'impressionante varietà di dettagli, come peculiarità fisiche dei calciatori e animazioni che rispecchiano la loro personalità. Prezzo da 45 a 75 euro. IL GIACCONE MARINA YACHTING Pensato per chi ama il mare in tempesta, vuole esprimere un vero e proprio stile di vita: da sempre Marina Yachting attinge alla sua identità primaria, quella dell'uomo di mare, e ha creato e ridisegnato nel corso del tempo capi che narrano ed esprimono tutto un universo. Il nuovo doppiopetto Pickot fa rivivere l'eleganza essenziale delle giacche degli ufficiali della marina inglese. Classicità imperante che sposa la scelta attenta dei tessuti, mirata a materiali pregiati e trattamenti idrorepellenti, come il panno di lana idrostop. In vendita a 286 euro. LA STILOGRAFICA NEROUNO Per l'ultima creazione di Montegrappa è stato scelto il nero, sintesi di tutti i colori e di quasi un secolo di esperienza nella produzione di penne eleganti, speciali e ricercate, sia nei materiali che nel design. La forma ottagonale di Nerouno, che da sempre contraddistingue la maison di Bassano, allude al significato numerologico dell'8 che riassume l'equilibrio costruttivo delle forme e delle energie. Realizzata interamente in resina nera con dettagli in

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

argento massiccio, è disponibile anche nelle versioni roller, sfera e matita. La stilografica è in vendita a 355 euro. I BICCHIERI DAMOISELLES Disegnata dalla giovane designer Stéhanie Balini per Baccarat, è una collezione di bicchieri uno diverso dall'altro che gioca sul contrasto del bianco e nero. Dei quattro bicchieri della collezione jour, tre hanno il gambo nero e il bevente bianco, uno il gambo bianco e il bevente nero, mentre nella collezione nuit si invertono. I gambi sono sabbiati, satinati, trasparenti o brillanti. I beventi, incisi o intagliati a mano tono su tono sia sul cristallo bianco sia su quello onice, sono stati declinati in differenti decorazioni. In sene di quattro, sono racchiusi in preziosi cofanetti in nappa d'agnello (1.620 euro). LA MACCHINA DA CAFFÈ SIEMENS NESPRESSO La raffinata estetica minimalista firmata Porsche Design unisce un innovativo accostamento di alluminio spazzolato a dettagli nero antracite e led luminosi blu. Le dotazioni di questa macchina da caffè vanno dalla pompa ad alta pressione da 19 bar ai più avanzati accorgimenti tecnologici, ma la novità assoluta è il sistema AutoCappuccino/ AutoMacchiato che, grazie a un tasto, rende il cappuccino più cremoso. La tecnologia Milk Whirl garantisce, invece, agli amanti del latte macchiato una schiuma di latte corposa e persistente come quella dei migliori bar. In vendita a 999 euro.

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

A ciascuno il suo portatile

In fatto di prestazioni, i notebook non hanno più niente da invidiare ai più ingombranti modelli da scrivania. Ecco come scegliere quello giusto senza spendere un patrimonio

N computer è come un vestito: bisogna scegliere quello della propria taglia. Ovvero.quello più adatto alle proprie esigenze. Buttarsi a capofitto sull'ultimo modello ipertecnologico può far sprecare parecchi soldi in funzioni tanto hi-tech quanto superflue. Specialmente nel mondo dei computer portatili, chiamati notebook o laptop, che in quanto a prestazioni non hanno ormai niente da invidiare ai modelli da tavolo (i desktop). Poiché, al contrario di questi ultimi, i notebook costano in media un 30% in più e di solito non possono essere ulteriormente potenziati, conviene pensare bene all'uso che se ne vuole fare prima di lanciarsi all'acquisto. Ecco qualche consiglio per compiere la scelta giusta. LEGGERO È MEGLIO Se l'esigenza è soltanto quella di scrivere documenti (con programmi come Word o Writer), elaborare fogli di calcolo (griglie bidimensionali in cui creare tabelle e grafici, quelle di programmi come Excel o Cale), ascoltare musica e usare tutte le più comuni applicazioni, tra cui l'invio e la ricezione delle e-mail, pressoché ogni modello va bene. Per questo, l'elemento di cui tenere maggiormente conto, oltre al prezzo (è possibile spendere anche meno di 500 euro), è il peso. I notebook possono pesare anche più di 4 chili. Troppo, se l'uso che se ne vuole fare prevede frequenti spostamenti. Ci sono comunque laptop che pesano soltanto 2 chilogrammi, montando piccoli schermi da 12 pollici. Attenzione, però! La leggerezza si paga e si fa presto a raggiungere quota 1.600 euro. CHI LO USA SOLO PER SCRIVERE Per chi ne fa un uso normale e non vuole spendere più di mille euro, è consigliabile attestarsi nell'ordine dei 3 chilogrammi. Una configurazione accettabile comprende un processore (il "cervello" del computer) Intel Celeron, Amd Sempron o, meglio, Core Duo. Riguardo alla velocità, anche un "lento" 1,5 ghz (unità di misura della frequenza) va benone. Quanto alle altre caratteristiche, possono bastare un disco fisso da 60-80 gigabyte; 512 o 1.024 megabyte di ram (la memoria del computer); schermo da 15 pollici; modem integrato: ingresso ethernet per la connessione in rete; masterizzatore, meglio se dvd; almeno 4 uscite usb. Una scheda wi-fi è consigliata per chi ha la possibilità di connettersi a una rete internet wireless (senza fili). Non guasta neppure un modulo bluetooth integrato per collegare senza cavi altri dispositivi elettronici (per esempio il cellulare). CHI VUOLE SOPRATTUTTO "GIOCARE" Nel caso si voglia un portatile in grado far girare videogiochi di ultima generazione, oppure di trasformarsi in una vera postazione multimediale per gestire moderne applicazioni audio e video, è bene non andare al risparmio. Anzi. Dato che un laptop è difficilmente potenziabile, bisogna acquistare una macchina in grado di tener testa almeno ai progressi tecnologici dei prossimi due-tre anni. Altrimenti si rischia di ritrovarsi con una macchina che, tempo sei mesi, non è più in grado di supportare l'ultimo videogame uscito. Meglio allora puntare su un notebook dotato di un processore Amd Turion X2 oppure, ancora meglio, di un Intel Core 2 Duo (composto in realtà da due processori che lavorano contemporaneamente, senza per questo surriscaldare il computer) e su 2 gigabyte di ram. Optare inoltre per un disco rigido capiente (da 100 gigabyte in su, meglio se 120-160) e veloce (7.200 giri al minuti sono lìdeale per non incorrere in rallentamenti dovuti alla lentezza di caricamento).

VIDEOGAME E MULTIMEDIA Quando serve la grafica 3D PER FAR FUNZIONARE AL MEGLIO ALCUNE APPLICAZIONI SONO NECESSARI SPECIFICI "RINFORZI" Nel caso si voglia sfruttare le potenzialità di giochi e programmi multimediali, si deve mettere in conto anche una scheda grafica 3D con memoria dedicata (nei notebook più economici si limita a utilizzare la ram principale) di almeno 128 megabyte. L'ideale è averne 256 o più. Puntare su una Ati Mobility Radeon Xpress (meglio se

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

X1800) o su una bella Nvidia GeForce Go 7900. Per poter gustare fino in fondo il dettaglio grafico, meglio prevede uno schermo da almeno 17 pollici (ma esistono modelli che arrivano a 20). Bisogna però precisare che è soprattutto lo schermo a determinare grandezza e peso di un notebook. E che quindi, in questi casi, bisogna mettere in conto di portarsi appresso anche 4 chilogrammi. Infine, un lettore di schede di memoria può essere utile per inserire le memorie di fotocamere digitali e trasferire le fotografie. Un'uscita tv-out accontenta invece chi vuole collegare il laptop al televisore, per vedere i film memorizzati sul disco fisso. Mentre un audio in alta definizione (7.1) surround e un'uscita digitale (spdif) soddisfano i puristi del suono.

Tre campioni per tutti Acer Aspire 5520. Un nuovo laptop multi-uso che viene incontro a tutte le esigenze. A partire da 699 euro. Sony Vaio Vgn-Sz61. Computer potenti e ultraportatili con solo 1,79 chilogrammi di peso. A partire da 1.899 euro. HP Pavilion HDX9050el. Grande schermo da 20 pollici. Ideale per sfruttare al massimo le sua caratteristiche multimediali. Costa 1.999 euro.

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

Videogiochi da telefonino

I videogame per cellulare ormai hanno poco da invidiare a quelli di una consolle portatile. Ecco come fare per divertirsi. Anche gratis

Ra una telefonata e l'altra, perché non farsi una partrtella? Oltre a essere diventato uno strumento per ascoltare musica e navigare su internet, il telefonino sta assumendo i connotati di una vera consolle portatile per videogiochi. Sono lontani i tempi in cui ci si doveva accontentare di quelli già inseriti nei cellulari, come il classico Snake, mitico videogame in cui si comandava un serpentello stilizzato a caccia di insetti. Oggi le potenzialità grafiche e sonore dei telefonini hanno fatto passi da gigante. E così quelle dei giochi. Ecco come scaricarli sul proprio telefonino. Anche senza pagare. UN MERCATO DIROMPENTE Secondo le previsioni diffuse dall'istituto di ricerca Cartner, quest'anno si scaricheranno sui cellulari di tutto il mondo giochi per oltre 3 miliardi di euro. Una cifra che dovrebbe arrivare a oltre 6,8 miliardi nel 2011. Niente male. Ma si tratta di un business che può crescere ancora di più. Specialmente in Europa, dove soltanto il 10% dei possessori di un cellulare si avvale di servizi per videogiochi. Mentre in Italia ci sono diverse stime che fissano in circa 500 milioni il valore del mercato dei contenuti per telefonino. Numeri destinati ad aumentare in breve tempo: tutti hanno almeno un cellulare! QUALE CELLULARE? Prima di buttarsi nel mondo dei videogame "mobili", è bene assicurarsi che il proprio telefonino sia in grado di supportarli. In genere, tutti i nuovi cellulari possono far "girare" questo tipo di applicazioni. In presenza di un modello più vecchio bisogna invece accertarsi (consultando il manuale di istruzioni oppure la sezione "info" presente nel menù di molti apparecchi) che sia supportato il linguaggio di programmazione lava o il sistema operativo Symbian. Il cellulare deve inoltre avere lo schermo a colori. COME FARE Sono tre le strade con cui è possibile acquistare un videogioco per il proprio telefonino: tramite internet, wap (cioè la connessione al web tramite cellulare) e sms. Internet e Wap. Tramite computer o cellulare, bisogna connettersi ai siti dei vari operatori telefonici (per esempio, www.vodafone. it per Vodafone Live o www.Ltim.it per Telecom Italia Mobile) e accedere alle sezioni dedicate al download, categoria "giochi". Cliccando l'icona del videogioco prescelto, se ci si trova sul sito web si accederà a una schermata in cui visionare la lista dei modelli di cellulare compatibili. Se il proprio apparecchio compare nell'elenco, è fatta: basta registrarsi al servizio, inserire il proprio numero (nel caso si utilizzi un pc) e il gioco verrà inviato automaticamente al telefonino. Il costo va generalmente dai 3 ai 7 euro per ogni videogame, che verranno scalati dal credito o dalla bolletta. In entrambi i casi, bisogna pagare il costo di accesso alla rete wap, che varia in base all'operatore (ad esempio, si pagano 25 centesimi con Vodafone, 28 con Tim). Se si opera tramite cellulare, bisogna ricordarsi che utilizzando il portale wap del proprio operatore telefonico si risparmia, dato che in molti casi si paga solo il "gettone" per la connessione, mentre la navigazione è gratuita. Da segnalare il portale www.n-gage.com lanciato a novembre da Nokia, da cui è possibile scaricare un'applicazione per cellulare che consente di accedere a un vasto catalogo di giochi, acquistabili a un prezzo compreso tra 6 e 10 euro più Iva. Sms. Più semplice, ma leggermente più costoso, è fare tutto tramite sms. In questo caso, le offerte si moltipllcano. Dato che, oltre al proprio operatore telefonico, esistono numerose società specializzante nella produzione e commercializzazione di contenuti per cellulare, come Zed (www.zed.it) e Jamba (www.jamba.it). che offrono abbonamenti (prezzi tra 3 e 5 euro a settimana) per scaricare periodicamente un certo numero di giochi, suonerie e immagini agli utenti Tim, Vodafone e Wind. Bisogna inviare un sms al numero dedicato (per esempio, 49696 per Tim e 48228 per Zed) specificando il codice del videogame 0 dell'abbonamento scelto indicato sul sito e nelle

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

pubblicità del servizio. Arriverà un messaggio con un link da cliccare per scaricare via wap il gioco. In questo caso, oltre ai costi indicati nel paragrafo precedente, bisogna sommare quello degli sms. che variano a seconda dell'operatore (possono costare anche 12,4 centesimi l'uno). ALCUNI SONO GRATUITI In alternativa, si può puntare su videogiochi open source, ovvero sviluppati senza scopo di lucro e quindi gratuiti. Una selezione si trova su www.ftittogratis.it/telefonia/giochi_per_cellularLgratis.html. In questo caso bisogna scaricare il gioco sul computer e poi trasferirlo al cellulare, mediante connessione bluetooth, porta infrarossi (entrambe senza fili) o cavetto da collegare alla porta usb del pc, su cui dovrà essere installato il programma di gestione in dotazione con il cellulare.

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

Vista ai microscopio

Sono ormai trascorsi nove mesi da quando il nuovo sistema operativo targato Microsoft è stato reso disponibile per il grande pubblico; è oggi possibile valutare con più obiettività Windows Vista, separando i difetti di gioventù dai problemi più profondi e cercando di trovare qualche soluzione alla frustrazione di tanti Utenti.
Di Dario Orlandi

N poche occasioni nella storia dell'informatica il lancio di un nuovo prodotto è stato accompagnato da una campagna pubblicitaria così pervasiva; pagine di giornale, cartelloni pubblicitari, volantini, ma anche televisione e cinema: la sfera blu di Windows Vista e l'esclamazione Wow! campeggiavano ovunque. Dall'inizio di febbraio a oggi, chiunque decida di acquistare un nuovo computer si troverà quasi certamente preinstallata una delle molte versioni in cui il nuovo sistema viene distribuito: per riuscire a ottenere un pc con Windows XP è necessario rivolgersi ad alcuni produttori che hanno deciso di garantire la libertà di scelta ai propri clienti, oppure approfittare di qualche fondo di magazzino, ancora sugli scaffali dopo molti mesi. Se i commenti registrati su internet possono essere considerati un termometro affidabile della percezione del nuovo sistema operativo da parte degli utenti, però, i pareri entusiastici raccolti dal nuovo sistema operativo non sono certo la maggioranza: le prestazioni scadenti, la fame di risorse, l'incompatibilità con hardware e software già acquistati e un senso di disorientamento dovuto a un'impostazione dell'interfaccia e dei meccanismi interni dell'Os diversa rispetto alle versioni precedenti di Windows sono le critiche più comuni rivolte a Vista. In realtà, come spesso accade, i prodotti molto attesi difficilmente soddisfano appieno le aspettative e, tipicamente, in Rete si possono leggere i commenti di chi si è trovato abbastanza male da essere spinto a dedicare tempo e attenzione per lamentarsi pubblicamente. Windows Vista integra un gran numero di novità, molte delle quali non sono state molto pubblicizzate, concentrando probabilmente troppo l'attenzione sul rinnovamento dell'interfaccia utente senza mostrare gli elementi realmente significativi inclusi nel nuovo sistema operativo, che non sono comunque pochi. Tecnologie innovative per la comunicazione avanzata in rete locale, orientate in particolare verso gli utenti casalinghi e meno esperti, una nuova versione delle librerie grafiche DirectX, applicazioni dedicate alla gestione di tutti i principali formati multimediali e soluzioni per la manutenzione del sistema: Vista è una vera e propria miniera di piccole e grandi novità. Ultimate: extra non pervenuti dedizione Ultimate di Windows Vista prometteva l'esperienza completa di fruizione di tutte le caratteristiche più avanzate del nuovo sistema operativo, unita a una serie di funzioni e strumenti software esclusivi, denominati Ultimate Extras e disponibili unicamente per questa costosissima edizione. Programmi all'avanguardia, servizi innovativi, pubblicazioni uniche: queste le promesse che è possibile leggere nella finestra dedicata di Windows Update. Nella realtà, però, le cose sono andate diversamente: i clienti così entusiasti da spendere 600 euro per il nuovo sistema operativo hanno potuto fino a oggi scaricare un gioco di poker (Texas Hold'em), un'utility per la gestione dei volumi compressi con la tecnologia BitLocker (che va a coprire una colpevole mancanza nella versione retail di Vista) e i pacchetti per modificare la lingua dell'interfaccia utente di Windows. Perfino il pubblicizzatissimo gadget che permette di utilizzare immagini in movimento come sfondo della scrivania, denominato Dreamscene, non è mai uscito dalla fase beta e non è quindi disponibile per il pubblico. Si tratta di un'offerta talmente scadente da suscitare più di un malumore, tanto che diverse fonti ufficiali Microsoft hanno promesso per i prossimi mesi novità interessanti. Sidebar: poco più di un gadget Fin dalla sua apparizione nelle prime versioni beta di Longhorn, la Sidebar aveva suscitato l'interesse del pubblico e degli sviluppatori: una nuova zona dell'interfaccia utente, collocata di default sul margine

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

destro dello schermo, che prometteva di portare contenuti informativi, di supervisione e d'intrattenimento a portata di mouse e di occhio, senza essere costretti ad aprire applicazioni dedicate e a navigare tra finestre e menù. Nei cinque anni trascorsi dalla sua prima apparizione, però, la Sidebar ha perso molto del suo fascino: sono state presentate e rese disponibili soluzioni molto più piacevoli esteticamente, potenti ed efficaci, come la dashboard di Mac OS oppure Konfabulator, poi rinominato Yahoo! Widgets. L'attesa ha stuzzicato la fantasia di molti utenti, portando alla realizzazione d'implementazioni alternative (come Desktop Sidebar, disponibile all'indirizzo www.desktopsidebar.com) che, partendo dalla stessa idea iniziale, hanno sviluppato nel tempo un corredo di funzioni e plug-in estremamente variegato, coprendo una vastissima gamma di esigenze. La release di Vista è stata certamente una delusione: la Sidebar inclusa, infatti, non ha mantenuto le promesse, se non in minima parte. Graficamente molto accattivante, questo elemento dell'interfaccia s'è però dimostrato molto povero di contenuti e scarsamente personalizzabile, rendendolo di fatto un gadget poco significativo e tutt'altro che rivoluzionario. Mail e contatti: poche novità Windows Vista include una nutrita serie di nuovi strumenti, di cui molti sono dedicati alla gestione delle informazioni personali; Windows Mail si occupa di gestire l'accesso alla posta elettronica, andando a sostituire il vecchio Outlook Express: andando oltre un aspetto grafico più moderno e piacevole, dal punto di vista funzionale è cambiato pochissimo: anche le finestre di dialogo mantengono praticamente la stessa impostazione. La dotazione di funzioni è addirittura inferiore rispetto al predecessore: l'accesso agli account web, come Hotmail, è stato infatti eliminato. Non si può dire che la mancanza sia particolarmente penalizzante (il servizio funzionava poco e male già in precedenza), ma certamente il nuovo Windows Mail non spicca per versatilità. Interessante, almeno concettualmente, è invece il tool dedicato alla gestione dei contatti, che promette di centralizzare la propria collezione d'indirizzi, numeri di telefono e contatti email. I Contatti Windows consentono a qualsiasi programma d'interfacciarsi per leggere, scrivere e modificare i dati contenuti al proprio interno; purtroppo, però, le buone intenzioni di Microsoft non hanno ancora trovato un adeguato riscontro da parte dei produttori dei software che potrebbero interagire con questo tool: nessun software di posta, pim o instant messaging (a parte Windows Mail) utilizza i Contatti Windows come fonte d'informazioni. Neppure Outlook 2007, pur prodotto dalla stessa Microsoft, sfrutta a dovere questa possibilità. DirectX 10: la zappa sui piedi Le librerie grafiche DirectX sono rimaste ferme alla versione 9.1 per molto, troppo tempo: basti pensare che questa release porta la data dell'agosto 2004, più di tre anni or sono. La tecnologia e la potenza degli acceleratori grafici, nel frattempo, sono cresciute in maniera incredibile, tanto da rendere molto appetibile una versione più moderna delle fondamenta comuni a tutti i videogiochi per pc. Microsoft ha però scelto di rilasciare le DirectX 10 unicamente per Windows Vista: si tratta di una decisione legata essenzialmente al marketing, senza reali motivazioni di tipo tecnico, che ha probabilmente causato più danni che benefici alla Casa di Redmond. A causa del numero relativamente piccolo di copie vendute e installate del nuovo sistema operativo, infatti, molti produttori di videogiochi rimangono ancora alla finestra, restii a scegliere una piattaforma tecnologica che, ad oggi, garantisce loro un bacino di potenziali clienti enormemente inferiore rispetto al totale degli utenti Windows. Il numero trascurabile di giochi DirectX 10 commercializzati fino a oggi dimostra che Microsoft ha compiuto un errore strategico sostanziale, in netto contrasto con la volontà annunciata più volte di rilanciare il pc come piattaforma di gioco. Media Center: un passo avanti, uno indietro Tra le applicazioni che hanno fatto per la prima volta la loro comparsa in una versione di Windows destinata al grande pubblico, Media Center è certamente tra quelle che vantano il maggiore potenziale. Dal punto di vista dell'interfaccia utente, si tratta del software per la riproduzione multimediale più avanzato attualmente sul mercato:

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

pensato espressamente per gli schermi panoramici, sfrutta la più netta prevalenza orizzontale con un menù di gestione dei contenuti audio e video particolarmente piacevole da vedere e da utilizzare. Anche le operazioni d'impostazione e configurazione del sistema sono estremamente semplici da portare a termine, attraverso una serie di procedure guidate che riducono al minimo la necessità d'intervento da parte dell'utente. Il più grave difetto di Media Center, almeno per come è stato implementato fino ad oggi, riguarda la scarsa attenzione alla clientela non nordamericana, che si manifesta in molti piccoli dettagli: innanzitutto, non sono supportate ufficialmente le schede tv satellitari, che rappresentano la punta più avanzata nell'intrattenimento televisivo in Europa, lasciando quindi scoperte proprio quelle offerte di canali che potrebbero trarre il maggiore beneficio dall'utilizzo di un'applicazione di questo genere. Inoltre, la copertura della guida elettronica ai programmi (che mostra le informazioni sui palinsesti) è tutt'altro che completa, includendo unicamente alcuni canali nazionali. COMPATIBILITA IN VISTA Tradizione e innovazione Uno dei più gravi problemi che Microsoft ha dovuto affrontare nel corso dell'ormai ultraventennale storia del proprio sistema operativo riguarda il difficile e delicato bilanciamento tra innovazione e tradizione, nel tentativo di garantire la massima compatibilita tra diverse generazioni dell'Os. La retrocompatibilità, ossia la possibilità di eseguire sotto Vista applicazioni scritte, per esempio, per Windows 3.1, è da sempre stata uno dei punti di forza della proposta di Microsoft, a cui è stata sacrificata anche parte delle potenzialità innovative delle varie versioni del sistema operativo. Considerando l'enorme base installata delle diverse versioni di Windows, in particolare per l'utenza professionale, è certamente un requisito cruciale la possibilità di disporre di un sistema operativo che garantisca la continuità tra le varie versioni, che si traduce nella possibilità pratica di continuare a utilizzare le proprie applicazioni (spesso sviluppate su misura e pagate a caso prezzo) indipendentemente dalla versione dell'Os installata sulla macchina. Questa impostazione progettuale ha però anche risvolti negativi: se si tralasciano l'impostazione grafica e altri aspetti marginali, larga parte del codice di Windows è stata pensata e scritta molti anni or sono, oppure deve sottostare a meccanismi di funzionamento sedimentati nel tempo, causando una serie infinita di complessità, piccole inconsistenze e incompatibilità che rendono molto più difficile e lungo scrivere applicazioni, tool e utility funzionanti, stabili e sicure. La stessa architettura software di Windows è stata pensata in un periodo in cui la sicurezza informatica rivestiva un ruolo molto più marginale rispetto a oggi, com'è dimostrato dal numero di vulnerabilità che hanno colpito Windows negli anni. Sotto questa luce, l'introduzione di Vista ha segnato un importante punto di svolta: l'architettura del sistema è stata profondamente rivista, nell'ottica di garantire una maggiore robustezza. La compatibilita è spesso demandata a un ulteriore strato software, deputato a fungere da interfaccia tra le applicazioni scritte per le versioni precedenti del sistema operativo e le nuove librerie di sistema. Naturalmente, la soluzione non s'è dimostrata perfetta, come sottolineato quotidianamente dalle proteste degli utenti che si trovano alle prese con un'enorme quantità e varietà di problemi hardware e software. Modalità compatibilita: simulare il sistema operativo La soluzione adottata da Windows Vista, infatti, non prevede una vera e propria interfaccia software tra il nuovo sistema operativo e le applicazioni meno recenti, destinata a tradurre messaggi e richieste tra due realtà completamente indipendenti, ma è invece una scelta di compromesso, che cerca d'ingannare per quanto possibile il programma eseguito, facendogli credere di trovarsi nell'ambiente per cui è stato scritto. Le variabili d'ambiente, le chiamate ad alcune funzioni di libreria dell'Os, che restituiscono informazioni sul computer ospite e sul sistema operativo, e un certo numero di altre routine di sistema sono stati adattati per simulare un determinato ecosistema software, che è possibile determinare e personalizzare nel dettaglio, tramite la scheda Compatibilita, disponibile nelle Proprietà di tutti i file eseguibili. Esistono molte piccole differenze tra le diverse

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

versioni dell'Os, tra cui la presenza e la struttura del registro di configurazione, la posizione delle cartelle di sistema, l'utilizzo di oggetti grafici anche notevolmente diversi, per non parlare poi delle librerie di sistema, che si sono arricchite negli anni di funzioni sempre nuove e di implementazioni modificate rispetto al passato, spesso in maniera appena percettibile. Windows Vista si comporta in maniera prevedibile, modificando semplicemente l'ambiente d'esecuzione di un'applicazione secondo le specifiche impostate nella scheda Compatibilita. Esegui come amministratore: un'arma a doppio taglio Rispetto all'impostazione adottata fino a Windows XP, nel nuovo Vista è stato compiuto un importante passo nella direzione di una maggiore sicurezza e robustezza del sistema operativo, prevedendo di default che i programmi in esecuzione non abbiano i privilegi d'amministratore: questo significa che i processi in memoria hanno limiti molto più stringenti rispetto al passato per quanto concerne la possibilità di accedere al file System, alla memoria di sistema e al registro di configurazione. In questo modo, come facile immaginare, si riducono proporzionalmente le possibilità di causare danni irreversibili al sistema; uno dei problemi di sicurezza più pressanti degli ultimi anni, infatti, riguarda proprio la possibilità di eseguire codice arbitrario nello spazio di memoria di un processo in esecuzione. Una volta che un bug in un programma ne compromette l'integrità, la possibilità di raggiungere qualsiasi punto del sistema consegna di fatto l'intero computer agli hacker che hanno effettuato l'attacco. Il rovescio della medaglia, però, è rappresentato dalla rottura con il passato: i programmi devono essere scritti per prevedere questa diversa modalità operativa, comportandosi di conseguenza. La compatibilita è garantita per tutte le nuove versioni dei principali software, uscite nell'imminenza o successivamente rispetto al lancio di Vista, ma non è necessariamente vero per le applicazioni più vecchie. È frequentissimo trovarsi di fronte a programmi che non mantengono le impostazioni tra esecuzioni successive, oppure che non riescono ad accedere ad alcune particolari informazioni sul sistema, specialmente se devono interfacciarsi direttamente con l'hardware. Se è necessario fare in modo che il programma registri semplicemente alcune informazioni una volta per sempre, è possibile selezionare la voce Esegui come amministratore del menù contestuale, che eleverà per i privilegi del processo per una singola esecuzione; nel caso in cui l'avvio come amministratore sia una necessità costante, invece, è opportuno valutare se non sia il caso di sostituire l'applicazione con una versione più recente, oppure con un altro programma che possa fornire un servizio simile: questa impostazione (selezionabile nella scheda Compatibilita delle finestra delle Proprietà) pone potenzialmente a rischio l'intero sistema. Hardware: driver dedicati, oppure niente La compatibilita hardware rappresenta uno dei problemi più gravi tra quelli che hanno afflitto gli utenti fin dai primi giorni di convivenza con il nuovo sistema operativo: molti dei componenti interni delle periferiche dei computer, utilizzati con profitto ormai da anni e pagati spesso a caro prezzo, sono diventati inutili da un giorno all'altro, senza che si riuscisse a individuare una responsabilità precisa: Microsoft, da parte sua, sostiene che i produttori di hardware abbiano avuto tutto il tempo necessario per sviluppare driver per Vista, mentre questi ultimi scaricano sul gigante di Redmond la colpa per un livello di compatibilita con le versioni precedenti giudicato troppo scarso. Anche le prestazioni di alcuni componenti hardware cruciali, come le schede grafiche, così come l'attivazione di alcune delle funzioni più innovative e sperimentali (Sii e CrossFire su tutti) in un primo momento hanno lasciato l'amaro in bocca agli utenti; fortunatamente, la situazione si va lentamente normalizzando, almeno per quanto riguarda i prodotti più recenti. Nel caso dell'hardware più vecchio, specialmente se non è più in vendita, le possibilità che un produttore hardware impieghi le proprie risorse per realizzare device driver compatibili con Windows Vista sono piuttosto scarse. Diverse fonti stimano che se entro un orizzonte di 6-9 mesi dalla data di lancio del nuovo sistema operativo non è stato reso disponibile un driver di periferica compatibile, difficilmente

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

vedrà la luce in futuro; il tempo, quindi è ormai scaduto. Esiste, in realtà, anche un'altra strada, il cui esito è però tutt'altro che scontato: forzare l'installazione di un driver realizzato per Windows XP. Nella maggior parte dei casi si tratta di un tentativo infruttuoso, la cui probabilità di riuscita diminuisce al crescere del livello d'interazione tra la periferica e il sistema operativo: se, per esempio, è possibile nutrire la speranza di riuscire a installare i driver per far comunicare con Vista un lettore Mp3 oppure una fotocamera digitale, che si limitano a trasferire file da e verso la periferica, nel caso di una scheda audio, video o tv il livello d'interazione con le librerie del sistema e con la sua architettura software rendono l'impresa praticamente senza speranza. SICUREZZA IN VISTA La sicurezza prima di tutto Il filo conduttore durante tutta la fase di progettazione e sviluppo della nuova versione di Windows è stato l'imperativo di garantire sicurezza e robustezza maggiori dell'ambiente operativo. Sono numerosissimi le nuove funzioni, i miglioramenti e le modifiche introdotti per garantire un'esperienza più rassicurante agli utenti, che negli ultimi anni hanno progressivamente visto scendere il livello di fiducia a causa dei continui attacchi di virus, malware, trojan e rootkit. Vista promette di risolvere gran parte di questi problemi, mantenendo nello stesso tempo il computer in perfetta forma; Windows, infatti, ha sempre sofferto di un problema grave relativo all'obsolescenza precoce del sistema: dopo pochi mesi di utilizzo i tempi di avvio del computer, di caricamento delle applicazioni e, più in generale, la risposta del sistema, tendevano progressivamente a deteriorarsi, al punto da costringere alla reinstallazione dell'Os. Utente standard: finalmente funziona Uno dei principali problemi delle precedenti versioni di Windows riguardava gli eccessivi privilegi attribuiti agli utenti durante l'utilizzo quotidiano del computer; per navigare su internet, leggere la posta elettronica, utilizzare un editor di testi oppure un foglio elettronico, non è necessario il completo controllo su tutto il sistema, con la possibilità di leggere, scrivere e cancellare qualsiasi file presente nel computer. Lasciare un simile potere nelle mani di un utente inesperto, o semplicemente sbadato, espone il computer e i dati in esso contenuti a una serie di rischi assolutamente inutili. È un dato di fatto, d'altro canto, che molte applicazioni per Windows, tra cui spicca la suite Office, fino ad oggi erano praticamente inutilizzabili senza i privilegi di amministratore, a meno di non avventurarsi in una serie di configurazioni particolarmente complesse e certamente non alla portata degli utenti medi di un sistema Windows. Con l'introduzione di Vista questo problema, fortunatamente, è stato finalmente risolto: il sistema di gestione degli utenti e l'UAC ha costretto per la prima volta i programmatori di applicazioni per Windows a confrontarsi con i privilegi dell'utente e con i diritti d'accesso alle risorse. Non tutto è ancora perfetto, tanto che il Controllo Account Utente è additato da molti come il più grave difetto di Vista, ma si tratta indubbiamente di un passo importante nella direzione di un utilizzo più sicuro e consapevole del sistema e delle risorse contenute, da parte di utenti e applicazioni. Internet Explorer 7: non si scrive, ma si legge La nuova versione del browser targato Microsoft è stata introdotta ufficialmente negli scorsi mesi, prima per Windows XP e poi integrata nel nuovo Vista: si tratta di una release che colma in parte il gap creatosi negli ultimi anni tra Internet Explorer e la concorrenza, forte di uno sviluppo più continuo e di una comunità d'utenti e sviluppatori molto più attiva e propositiva. Dal punto di vista delle innovazioni apportate, delle prestazioni e dell'interfaccia utente, IE7 è già stato ampiamente trattato nei mesi immediatamente successivi al suo rilascio; la versione per Vista, però, introduce un'ulteriore novità dedicata alla sicurezza: la modalità protetta. Si tratta di un vero e proprio Sandbox, concettualmente simile alle soluzioni adottate per l'esecuzione di alcune applicazioni critiche sotto Unix. La protezione riguarda essenzialmente i diritti di scrittura, limitando la possibilità del processo (e di tutti i componenti software eventualmente attivati da quest'ultimo) di scrivere anche un solo byte nel file System principale In questo modo è possibile evitare che il browser diventi un veicolo d'infezione per i malware tradizionali; questo però non

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

protegge da tutte le minacce causate un buffer overflow nel processo principale, che può consentire di prenderne il controllo e svolgere compiti di tipo diverso, per esempio leggendo i dati personali dal disco fisso oppure semplicemente mettendo a disposizione un ulteriore nodo per una rete di bot. Rispetto al passato, però, il beneficio è comunque evidente: per quanto la protezione non sia totale, un semplice riavvio del sistema permette di porre fine automaticamente all'attacco. Windows Firewall: impostazioni conservative Anche il firewall integrato in Windows Vista ha compiuto alcuni passi importanti nella giusta direzione: già la versione integrata nel Service Pack 2 di Windows XP aveva finalmente risolto una delle più gravi falle di sicurezza presenti nel sistema operativo, che era lasciato praticamente senza difese anche nei confronti degli attacchi più semplici provenienti dalla Rete. La versione integrata in Vista ha compiuto ulteriori passi in avanti, che la rendono una soluzione semplice da utilizzare ed efficace per la protezione del proprio computer: innanzitutto, è completamente supportato il protocollo Ipv6, garantendo quindi lo stesso livello di protezione anche quando le comunicazioni utilizzano questo nuovo standard, a cui si aggiunge la gestione nativa di Ipsec. Inoltre, il firewall consente ora di amministrare, filtrare e profilare in maniera diversa il traffico in ingresso e in uscita, raggiungendo una dotazione funzionale praticamente completa. Non si tratta, evidentemente, della soluzione più potente e configurabile attualmente sul mercato, ma dal punto di vista della protezione del sistema e dell'usabilità garantisce finalmente ottimi risultati anche a chi non vuole diventare un esperto di regole, indirizzi ed eccezioni. Malware: cause ed effetti A molti mesi dal lancio, è un dato di fatto che gli attacchi indirizzati specificamente a Windows Vista siano ancora pochi: questa evidenza, però, si presta a molteplici interpretazioni. Da un lato è sicuramente vero che la maggior attenzione verso le problematiche relative alla sicurezza in fase di progettazione del nuovo sistema operativo ha portato a ottenere un Os più robusto, capace di risultare impermeabile ad attacchi che invece avrebbero messo in ginocchio le versioni precedenti di Windows. D'altro canto, uno degli argomenti più utilizzati da chi contestava la maggiore vulnerabilità strutturale dei sistemi operativi Microsoft (sono più attaccati perché più diffusi e, quindi, più appetibili) si rivolge ora contro il nuovo Vista: il basso numero di exploit resi pubblici è probabilmente indice anche di uno scarso interesse verso il prodotto da parte degli hacker, che per ora ritengono ancora più semplice e lucroso concentrare 1' attenzione e gli sforzi verso le versioni più diffuse di Windows. Il numero di aggiornamenti relativi alla sicurezza rilasciati nel corso di questi mesi per Vista, che superano la ventina nel momento in cui stiamo scrivendo queste pagine, testimonia che gli errori, gli exploit e i potenziali problemi di sicurezza affliggono il nuovo sistema operativo almeno tanto quanto i precedenti.

UAC: chiedere è proteggere? Una delle novità più controverse introdotte con Windows Vista, il Controllo Account Utente (UAC in breve), ha suscitato una grande ondata di malumore specialmente presso gli utenti più esperti. Molti critici hanno sottolineato come le finestre di conferma che precedono le azioni potenzialmente più pericolose siano così frequenti da renderle rapidamente inefficaci: dopo pochi giorni di utilizzo del nuovo sistema, la risposta affermativa diventa automatica senza che l'utente investa tempo nel tentativo di valutare la reale portata dell'azione che sta per compiere. Questo, probabilmente, è il difetto più evidente di questa soluzione, che per altri versi mantiene comunque la propria utilità, specialmente in abbinamento all'utilizzo di un account standard. Molti utenti, esasperati dalle continue richieste di conferma, hanno deciso di disabilitare completamente l'UAC, selezionando la voce Attiva 0 disattiva Controllo Account Utente nel Pannello di controllo. Una soluzione più raffinata al problema è rappresentata dalla console di gestione delle Policy di Protezione: è sufficiente digitare secpol.msc nel campo di ricerca di Windows Vista per avviare la Console di Gestione, visualizzando le opzioni di configurazione relative ai Criteri di

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

Protezione. Utilizzando l'albero a sinistra si può raggiungere la sezione Criteri locali\Opzioni di protezione, che permetterà la visualizzazione di una nutrita serie d'opzioni nella parte destra dello schermo. Scorrendo la lista è sufficiente raggiungere il gruppo dedicato al Controllo Account Utente, in cui è possibile per-] sonalizzarne il funzionamento, per esempio disattivando la necessità di confermare l'installazione di nuovo software, oppure limitando la possibilità di elevare il livello d'accesso al sistema soltanto ai file contrassegnati da firma digitale.

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

GIOCHI Da Irrational Games: Bioshock, un capolavoro di giocabilità e tecnica

Videogioco che regala un'esperienza di assoluto valore, rinnovando in modo profondo e geniale il genere degli sparatutto in prima persona.
Massimo Nicora

Sviluppato da Irrational Games, software house famosa per titoli di grande successo come System Shock 1 e 2, Bioshock è un innovativo sparatutto che ridefinisce gli standard del genere grazie a una equilibrata miscela di elementi diversi che ne fanno uno dei migliori giochi attualmente disponibili su Pc. La trama, degna dei più appassionanti romanzi, vede protagonista un giovane che, dopo essere precipitato in acqua a causa di un incidente aereo, giunge casualmente nella città sottomarina di Rapture, un luogo nato dall'utopia di Andrew Ryan, un miliardario che, con l'aiuto di scienziati e artisti, aveva cercato di ricreare il luogo ideale, una sorta di nuovo Eden in cui l'umanità potesse vivere in pace e costruire una società perfetta. Qualcosa però non ha funzionato e ora Rapture è in completa rovina. I suoi abitanti sono diventati esseri geneticamente modificati alla continua ricerca di una droga sintetica chiamata Adam, custodita da strane bambine protette da enormi e inquietanti palombari. In questo mondo a metà strada tra le atmosfere tipiche dei B-movies fantascientifici, i tocchi di classe e le suggestioni al neon della filosofia cyberpunk, la lotta per la sopravvivenza è senza quartiere. Per non essere ucciso il protagonista potrà non solo utilizzare un vasto arsenale di armi, ma ricorrere anche all'impiego di plasmidi, sostanze in grado di alterarne il Dna conferendogli poteri straordinari (lanciare fiamme o scariche elettriche, ipnotizzare i nemici o spostare gli oggetti con la telecinesi) e di tonici che si attiveranno in modo automatico quando la situazione lo richiederà. Il risultato, unito alla possibilità di optare per delle scelte che avranno ripercussioni reali sul gioco, è un gameplay vario al punto tale che ogni situazione può essere affrontata e risolta in modi sempre nuovi e differenti. Bioshock dunque supera con stile quelli che da sempre sono i limiti di molti sparatutto: la linearità e la longevità. Anche sul versante tecnico raggiungiamo vette di assoluta eccellenza. L'implementazione dell' Unreal Engine 3, l'ampio ricorso agli shader e all'illuminazione dinamica, hanno dato vita ad ambientazioni fantastiche, ricche di dettagli, varie e particolareggiate, dove il Leitmotiv è rappresentato dall'acqua, mai così reale in un videogioco. Ottimi anche la colonna sonora, realizzata da Garry Schyman, e il doppiaggio in italiano, degno delle migliori produzioni cinematografiche. I possessori di una scheda audio Creative X-Fi potranno apprezzare al meglio musiche ed effetti audio grazie al supporto per le Api EAX Advanced HD 5. Bioshock richiede una validazione online (è dunque obbligatorio un collegamento a Internet) e avvia automaticamente il download degli ultimi aggiornamenti disponibili. Si consiglia infine ai possessori di schede Nvidia di istallare gli ultimi drive ForceWare con supporto dedicato al gioco.

La realizzazione tecnica del gioco raggiunge livelli a dir poco eccezionali.

Alcuni simpatici minigiochi consentono di sbloccare ulteriori feature interessanti

LE RECENSIONI E I TRAILER DI: •BIOSHOCK •DRIVER: PARALLEL LINES •LOKI •OBSCURE II

Bioshock Euro 49,90 Iva inclusa Edizione da collezione - Euro 59,90 Iva incl. Genere: Sparatutto in prima persona Pro • Storia coinvolgente e ben strutturata • Realizzazione tecnica ai massimi livelli • Gameplay ricco di variabili Contro • Assenza di multiplayer • Requisiti di sistema elevati Produttore: 2K Games (Irrational Games). Pagina Web: www.2kgames.com/bioshock Distributore: Take Two Interactive Italia, Pagina Web: www.take2.it.

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

Modificare Iphone e playstation si può? Si, no, forse.

Una recente sentenza della Cassazione avrebbe potuto facilmente chiarire la situazione sulle modifiche, ma l'occasione è andata perduta.

Modificare consolle e cellulari è un'attività molto diffusa ma sulla cui legalità non c'è ancora chiarezza. Una recente sentenza della Corte di Cassazione ha avuto molta eco sui mezzi di informazione perché avrebbe stabilito che è illegale modificare le playstation in modo che si possano leggere anche copie di riserva o videogiochi acquistati legittimamente, ma in altre "regioni geografiche" (analoghe a quelle che limitano la circolazione dei film su Dvd) artificialmente create dalla Sony per la protezione dei suoi interessi commerciali. Questa sentenza è di orientamento diametralmente opposto all'altrettanto famosa decisione del tribunale penale di Bolzano che nel dicembre 2004 stabilì l'esatto contrario, e cioè che il proprietario di una consolle ha tutto il diritto di modificarla come crede, a condizione che le modifiche siano principalmente destinate a un uso lecito dell'apparato. Il tema è molto delicato perché non riguarda soltanto i vidogiochi ma si estende all'elettronica di consumo in generale, telefoni cellulari compresi. Coincidenza vuole, infatti, che la sentenza sia stata diffusa più o meno nello stesso periodo in cui, a seguito del lancio dell'Iphone di Apple, si sono moltiplicate le notizie sui metodi per rimuovere i limiti che consentono al telefono di funzionare solo sulle reti di certi gestori telefonici. Anche la problematica del SIM unlocking non è - a stretto rigore - nuovissima perché in passato ha riguardato anche operatori italiani e si è tradotta in indagini giudiziari (dagli esiti ancora sconosciuti, peraltro). Questa sentenza consente dunque di capire a che punto sia lo stato dell'arte in materia di modifiche autorealizzate su prodotti legalmente acquistati. Va detto, innanzi tutto, che la sentenza della Cassazione è abbastanza strana perché si è occupata con una lunghissima analisi giuridica del tema modchip, quando invece l'oggetto della decisione era soltanto decidere quale fosse l'ambito di applicabilità del divieto di aggiramento delle misure di protezione delle opere protette, all'epoca del (presunto) reato. E infatti, la decisione finale si limita a rispedire il processo alla Corte d'Appello dicendo qualcosa come "rifate il processo e questa volta siate certi di applicare la norma X". Si è dunque trattato di una questione puramente tecnico-giuridica che non richiedeva di entrare nel merito della legittimità o meno della modifica di apparati. È importante capire, quindi, che la sentenza della Cassazione non ha effettivamente stabilito l'illegalità delle modifiche alle consolle, perché il ragionamento della motivazione (cioè il presupposto) non trova riscontro nel dispositivo (cioè nella decisione vera e propria). In ogni caso, si tratta di un principio non condivisibile perché - diversamente dal tribunale di Bolzano - la Corte di Cassazione non ha dato alcuna rilevanza alla importante circostanza che le modifiche hardware consentono innanzi tutto l'uso di videogiochi legali e dunque non sono dirette a violare la legge; stabilendo quindi la prevalenza del diritto della multinazionale su quello degli utenti in buona fede che rappresentano la parte debole. Ma questo è solo uno dei molti punti criticabili della decisione che, per esempio, con motivazioni francamente contorte e molto discutibili dal punto di vista informatico, arriva addirittura a sostenere che un videogioco non sarebbe un software ma una "sequenza di immagini in movimento", con ciò ritenendo applicabili le sanzioni sulla duplicazione di materiale audiovisivo (comprese quelle che riguardano il P2P) invece che quelle sul software. Per non parlare poi delle parti che si occupano della natura giuridica della Playstation e di quelle che si imbarcano nell'analisi della normativa sulla protezione delle trasmissioni PayTV... Insomma, una sentenza minestrone che non consente di dare una risposta chiara e definitiva a un problema che riguarda - letteralmente - milioni di persone. Fino a quando si gioca con la Playstation di Sony, infatti, i numeri degli utenti per quanto grandi non sono

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

certo comparabili con quelli del mercato della telefonia mobile. In che modo, quindi, la (confusa e discutibile) sentenza della Cassazione può riguardare chi fa funzionare un Iphone anche sulle reti di un altro gestore telefonico? Sicuramente non c'è un effetto diretto e immediato perché i due casi non sono perfettamente sovrapponibili. Ma è altrettanto certo che gli spunti e gli appigli creati dalla decisione costituiranno un incentivo per aprire nuovi procedimenti penali anche nei confronti di chi libera i telefonini. Poi, fra qualche anno, avremo forse della giurisprudenza che dirà chi aveva ragione. Ma nel frattempo...

Le modifiche hardware consentono l'uso di videogiochi legali e quindi non sono dirette a violare la legge

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

Audio X-Fi da Creative per i notebook di ultima generazione

La nuova X-Fi Xtreme Audio Notebook è un scheda compatibile con i sistemi portatili dotati di slot di espansione ExpressCard/54.
Riccardo Meggiato

Il mercato dell'audio per sistemi portatili offre molte soluzioni basate sull'interfaccia Usb, mentre sul versante ExpressCard finora si è visto ben poco. Creative tenta di colmare questo vuoto proponendo l'ultima incarnazione, in ordine di tempo, della tecnologia X-Fi: la Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio Notebook. Il nuovo modello segue la Audigy 2 ZS Notebook per PcCard, ma, data la relativa giovinezza e la diffusione non ancora universale del formato ExpressCard, Creative ha deciso saggiamente di far convivere a catalogo entrambe le soluzioni. La confezione base della nuova scheda audio contiene la custodia per il trasporto, una coppia di auricolari (di qualità solo discreta) e il Cd-Rom d'installazione. Separatamente è venduto lo Speaker docking module, un accessorio aggiuntivo da collegare all'unità principale per pilotare sistemi di diffusori fino a 7.1 canali: senza di questo, l'output analogico è limitato alla semplice stereofonia. La X-Fi Xtreme Audio Notebook dispone solo di un ingresso e di un'uscita mini-jack universali, cui possono essere collegati indifferentemente connettori analogici o digitali (S/Pdif) ottici. L'ingresso funge anche da presa microfonica non preamplificata, mentre l'uscita è collegabile anche a un paio di cuffie. Le funzioni di riproduzione e registrazione sono gestite alla risoluzione massima di 24 bit/96 kHz in ambiente Windows XP; in Vista, invece, l'uscita S/Pdif è limitata a 24 bit/48 kHz. Sul bordo esterno della card, tra i due connettori universali, è collocato l'attacco per il modulo d'espansione, che ospita le uscite analogiche per gli impianti multicanale. Il computo e la tipologia di tutte le connessioni presenti e la mancanza di prese Rea e coassiali inducono a considerare la X-Fi Xtreme Audio Notebook come una soluzione votata all'intrattenimento digitale, inteso come riproduzione di audio, film e giochi, piuttosto che all'uso professionale. Abbiamo testato il prodotto su un notebook Asus GÌ, mentre per le misurazioni ci siamo affidati a una scheda Hercules 16/12 FW installata su un secondo computer e abbinata a un banco digitale. Per le nostre prove abbiamo utilizzato una serie di Dvd musicali, una libreria di suoni a frequenza fissa e alcuni videogiochi (tra cui Colin McRae Dirty, Prey e Medal of Honor: Airborne). Come suite di analisi, invece, la scelta è caduta su Audacity 1.2.6 e RightMark Audio Analyzer 6.06. Analiticamente, la scheda di Creative si è comportata in modo egregio: alla frequenza di campionamento di 44,1 kHz e risoluzione di 16 bit, le fluttuazioni della curva della risposta in frequenza tra 40 Hz e 15 kHz sono oscillate tra + 0,26 dB e - 0,48 dB; a 24 bit/96 kHz, tra 20 Hz e 20 kHz le fluttuazioni sono rientrate nell'intervallo compreso tra + 0,05 dB e - 0,69 dB, indubbiamente un buon risultato. Diverso è stato il comportamento con il software di sequencing musicale Cubase 5: qui, la X-Fi Xtreme Audio Notebook ha arrancato, esibendo tempi di latenza a volte superiori a 50 millisecondi. Molto buona, invece, la pulizia del suono, confermata da un rapporto tra segnale e rumore di 91 dB: pur non essendo un valore di primissimo piano, è un risultato più che buono per scopi d'intrattenimento. Deludente, invece, l'ingresso microfonico: anche con i modelli migliori in nostro possesso abbiamo ottenuto registrazioni di qualità solo medioere. È importante sottolineare, comunque, che la linearità del segnale regge molto bene, generando una distorsione dello 0,0019%. Terminata la fase analìtica, siamo passati alla prova d'ascolto soggettiva e anche qui abbiamo avuto qualche sorpresa. La più significativa è giunta dalle tecnologie Crystalizer e Cmss-3D, che sono un po' i cavalli di battaglia della tecnologia X-Fi: in estrema sintesi, la prima è un algoritmo di restauro del segnale audio che si prefigge di ripristinare la cristallinità del suono perduta in fase di

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

compressione, rigenerando le frequenze troncate dalle codifiche a perdita d'informazione, come Mp3 e simili; la seconda, invece, è la tecnologia di spazializzazione 3D del suono per generare audio multicanale da una sorgente stereo ed effetti di surround virtuale in cuffia. Ebbene, una volta attivate, le due funzioni non ci hanno convinto del tutto a causa dell'evidente rallentamento del sistema e della leggera, ma percepibile, latenza. Questi problemi si sono manifestati in modo particolare quando il processore centrale era impegnato nell'elaborazione di altri task impegnativi, segno che, con ogni probabilità, era proprio la Cpu Core 2 Duo a sostenere parte dell'elaborazione audio. La conferma è arriva quando, non senza difficoltà, siamo riusciti ad aprire la scheda, scoprendo che al suo interno non c'era un vero processore X-Fi, come il nome del prodotto lascerebbe invece supporre, bensì un ibrido. Probabilmente, nelle intenzioni dei progettisti di Creative, la soluzione ExpressCard/54 sarebbe dovuta bastare a gestire senza difficoltà l'emulazione via software della tecnologia X-Fi. Questo, risultati alla mano, è vero solo se la Cpu principale è impegnata in un'unica attività multimediale e, soprattutto, se la sua potenza di calcolo è esuberante. È perciò auspicabile che il problema del tasso elevato di occupazione della Cpu potrà essere almeno attenuato con un futuro aggiornamento del firmware e dei driver. Al di là di questo, l'accoppiata Xtreme Audio Notebook e Speaker Docking Module offre complessivamente buone prestazioni: sia con semplici tracce audio sia con le colonne sonore multicanale dei Dvd-Video, la definizione sonora raggiunge livelli apprezzabili e un surround di qualità. Una nota positiva va attribuita al software in dotazione: dopo aver installato l'intera suite di applicazioni disponibili su Cd-Rom, l'utente avrà a disposizione non solo buoni strumenti audio, che descriveremo a breve, ma anche efficaci utilità come Creative Audio Console e Creative Diagnostics. La prima da accesso a tutti i parametri della scheda: oltre a X-Fi Crystalizer e a Cmss-3D, anche agli effetti Eax per i videogiochi compatibili e al configuratore degli altoparlanti, per tarare i diffusori in base alla loro tipologia, disposizione e ambiente d'ascolto. Il tutto, va sottolineato, in modo accessibile anche ai meno esperti. Creative Diagnostics è invece il centro di analisi e rilevazione dei problemi: dopo una serie di test, l'utilità stila il rapporto sui risultati ottenuti e, in caso, propone le soluzioni ai problemi più comuni. La suite Creative MediaSource 5, invece, raccoglie i programmi per la gestione delle sorgenti sonore utilizzate dalla X-Fi Xtreme Audio Notebook: Creative MediaSource 5 Audio Converter è un semplice convertitore di tracce audio, con supporto ai formati Mp3, Wav e Wma; MediaSource 5, invece, è il player di tracce audio digitali che funge anche da software di campionamento. Infine, Creative Organizer è il gestore della libreria musicale che accorpa numerose funzioni audio, tra cui le più utili sono quelle per la creazione di Cd-Audio e Mp3, di estrazioni digitale da Cd-Audio e di analisi della musica, per offrire nuovi elementi di classificazione della propria audioteca. Il pacchetto di Creative è completato da PowerDvd di CyberLink, per la riproduzione su Pc di titoli Dvd-Video con colonna sonora Dolby Digital e Dts. In conclusione, sotto il profilo puramente hardware la X-Fi Xtreme Audio Notebook non compie, rispetto alla precedente Audigy 2 ZS Notebook, lo stesso balzo tecnologico e qualitativo delle schede audio interne X-Fi nei confronti della gamma Audigy 2 e Audigy 4. I componenti software sopperiscono alle limitazioni segnalate offrendo strumenti efficienti, ma che richiedono computer potenti per essere apprezzate al meglio. Il che è un po' paradossale, se si pensa che la X-Fi Xtreme Audio Notebook è un prodotto indicato soprattutto per attività d'intrattenimento come la riproduzione audio e video. Tuttavia, chi ha bisogno di una soluzione consumer di buona qualità complessiva su ExpressCard non ha al momento alternative.

Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio Notebook Euro 79,99 Iva inclusa 34,99 euro per lo Speaker Docking Module. Prezzi Iva inclusa. Pro • Buona definizione audio. • Ricco corredo software. Contro • Funzioni X-Fi in emulazione software. • Richieste hardware esigenti. Produttore: Creative Labs.

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

Pagina Web: www.it.europe.creative.com.

Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio Notebook

Lo Speaker docking module è l'accessorio aggiuntivo da collegare alla X-Fi Xtreme Audio Notebook per pilotare sistemi di diffusori analogici fino a 7.1 canali.

La scheda audio si appoggia alla Cpu di sistema per l'elaborazione degli algoritmi Crystalyzer e Cmss-3D.

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

La storia del Pc 25 anni della nostra vita

Nulla, nella storia dell'umanità, ha avuto un'evoluzione così rapida come quella del settore informatico. Ripercorriamo gli ultimi 25 anni che hanno cambiato la nostra vita.
Michele Braga e Pasquale Bruno

La frenesia del mercato informatico ci ha ormai assuefatti al rapido susseguirsi di tecnologie delle quali sempre più spesso fatichiamo a capirne i vantaggi immediati o la loro importanza per gli anni a seguire. Oggi nessuno si stupisce della facilità con cui è possibile acquistare un po' ovunque un computer, in un grande ipermercato tanto quanto in un negozio specializzato, e come sia altrettanto facile sfruttarne le potenzialità per gli scopi più disparati (produttività, audio, video, gioco, Internet). In occasione del numero 200 di PC Professionale abbiamo fermato l'orologio per ripercorrere, un po' come in un album di famiglia, la storia di quell'oggetto, il computer, un tempo tanto estraneo alle nostre vite e oggi così pervasivo da condizionarle in ogni suo aspetto. Una volta sui banchi di scuola i conti si facevano a mano e le relazioni trascorrendo interi pomeriggi in biblioteca alla ricerca delle informazioni. La generazione moderna utilizza calcolatrici programmabili anche per i conti più banali e, grazie a Internet, ha accesso a una banca dati con informazioni più dettagliate e aggiornate di quelle presenti anche nella più recente delle enciclopedie. Nei rapporti interpersonali la posta elettronica, magari in push sul proprio terminale portatile, è ormai uno strumento consolidato per comunicare e scambiare documenti elettronici in pochi istanti. L'evoluzione del Pc e la penetrazione in ogni campo applicativo sono stati così rapidi che in molti si sono sbagliati anche nell'immaginare cosa sarebbe successo nel corso di pochi anni. In queste pagine abbiamo voluto riportare le più clamorose tra le previsioni errate, a testimonianza di come lo sviluppo e l'affermazione del computer e delle tecnologie a esso correlate abbiamo sorpreso anche le persone direttamente coinvolte. STORIA DEL PC Cosa è cambiato II desktop da lavoro, quello che opera da centro multimediale per tutta la casa, quello da gioco e quello magari solo per navigare in Internet condividono tutti la stessa tecnologia e architettura di base, parente stretta di quella dei primi Pc. L'evoluzione dei materiali e del design hanno permesso di realizzare oggetti esteticamente più accattivanti, ma nel complesso i computer moderni sono ancora simili ai loro antenati di 25 anni fa. I sistemi desktop utilizzano ancora un telaio dedicato a ospitare tutti i componenti principali: scheda madre, processore, scheda grafica, memoria di sistema, dischi rigidi, unità ottiche e l'alimentatore. Il monitor è cresciuto per risoluzione, qualità, numero di colori e, negli ultimi anni, è passato dalla tecnologia Crt a tubo catodico a quella Lcd; quest'ultima ha permesso di ridurre enormemente gli ingombri, soprattutto nel caso di display molto ampi. Tastiera e mouse, sebbene siano stati oggetto di studi di ergonomia mirati a facilitarne l'utilizzo e a limitare gli effetti di affaticamento, non sono cambiati di molto. I fattori che hanno effettivamente cambiato la percezione e l'esperienza di utilizzo del computer sono stati la potenza di calcolo messa a disposizione dell'utente, la possibilità di comunicazione attraverso le reti di computer e la disponibilità di software in grado di rispondere alle più svariate esigenze lavorative, domestiche e ludiche. Confrontando le caratteristiche del primo IBM PC con una configurazione desktop odierna, è lampante l'entità dell'evoluzione tecnologica avvenuta in un quarto di secolo. I processi di produzione litografica su silicio permettono di realizzare transistor a 45 nanometri (nm) contro i 10 micron (10.000 nm) della prima Cpu Intel 4004 e i 3 micron (3.000 nm) dell'Intel 8088. Tale evoluzione ha permesso di stipare su un'area di circa 200 mmq quasi un miliardo di transistor e di raggiungere frequenze operative superiori ai 3 GHz. In modo simile lo sviluppo delle tecnologie di memorizzazione ha permesso l'esplosione dell'era dei contenuti digitali. I primi Pc utilizzavano supporti floppy che

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

dovevano essere maneggiati con cura e che contenevano pochi KByte di informazioni. Oggi con poche decine di euro è possibile acquistare un masterizzatore di Dvd a doppio strato o un disco rigido con capacità di 500 GByte, ovvero un'unità con capacità di archiviazione 3 milioni di volte superiore a quella del primo floppy. Un altro cambiamento macroscopico è quello avvenuto nel settore della grafica che dai soli caratteri alfanumerici visualizzati su piccoli schermi a fosfori verdi, permette oggi di godere dell'alta definizione e di grafica 3D sempre più vicina alla realtà virtuale. Insomma, il Pc è cambiato e ha saputo adattarsi alle esigenze contingenti di ogni momento storico, così come in alcuni casi è stato l'artefice di cambiamenti del nostro modo di vivere. Genesi del Personal Computer Il mondo informatico antecedente ai primi anni '80 era molto diverso da quello che conosciamo. Nell'immaginario comune la parola computer era utilizzata per indicare i mainframe, ovvero i grossi centri di calcolo allora sviluppati da aziende come IBM e figli di quelle strutture di calcolo nate durante la seconda guerra mondiale; fu proprio in questo periodo che i computer mossero il loro passo dalla fantascienza alla realtà. L'ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer), commissionato nel 1943 dal Governo degli Stati Uniti e utilizzato anche per scopi scientifici nel dopoguerra, ebbe come scopo principale quello di velocizzare gli studi balistici dell'artiglieria militare. L'ENIAC, che fu il primo calcolatore digitale completamente a valvole, occupava una stanza di 180 mq e pesava 30 tonnellate; la sua architettura impiegava 18.000 valvole termoioniche, collegate da 500.000 contatti saldati manualmente, 1.500 relè e dissipava un calore di circa 200 Kilowatt. Nel 1950, sul progetto dello scienziato ungherese John von Neumann, viene realizzato l'EDVAC (Electronic Discrete Vahable Aumatic Computer), riconosciuto universalmente come il vero prototipo dei moderni elaboratori elettronici. A differenza del suo predecessore l'EDVAC operava in base binaria invece che decimale ed era in grado di eseguire operazioni logiche che permettevano di saltare da una istruzione all'altra sulla base dei risultati intermedi. A quell'epoca, solo nel 1948 fu realizzato il primo transistor nei Laboratori Bell, l'idea di un computer che potesse avere un'utilità a livello personale nella vita di tutti i giorni e che potesse avere dimensioni tali da poter essere trasportato non era nemmeno pensabile. Una delle tappe fondamentali per tutto il settore tecnologico è quella che vede nel 1958 la realizzazione dei primi circuiti integrati: a Texas Instruments, Jack Kilby riuscì a mettere due circuiti collegati con saldature fatte a mano su un solo pezzo di germanio; nello stesso periodo Robert Noyce mise a punto un processo di costruzione planare per la connessione di componenti per i circuiti integrati prodotti dalla Fairchild Semiconductor. Fu proprio alla Fairchild che si scoprì come l'utilizzo del silicio consentiva una migliore e meglio controllabile conduttività rispetto al germanio. Dieci anni più tardi, nel corso del 1968, Robert Noyce e Gordon Moore fondarono la Intel (Integrateci Electronics). Nel 1971 Intel realizzò il primo microprocessore della storia, il 4004 che conteneva al suo interno 2.300 transistor (i progettisti erano l'italiano Federico Faggin, Marcian E. "Ted" Hoff e Stanley Mazor). Non si trattava ancora di un microprocessore a singolo chip in quanto per il suo funzionamento occorrevano moduli ausiliari: la rom 4001, la ram 4002 e la gestione I/O 4003. La Cpu Intel 4004, prodotta con tecnologia a 10 micrometri, forniva la stessa potenza di calcolo dell'ENIAC. Tra il 1970 e il 1980 grazie alla commercializzazione dei primi microprocessori, prese vita un movimento di hobbisti particolarmente attivo che si rivelò fondamentale per lo sviluppo del settore informatico come lo conosciamo oggi. Si trattava di veri pionieri della tecnologia che realizzavano le proprie creazioni nel garage di casa. Non c'erano standard o specifiche da seguire perché era ancora tutto da inventare. È in questi anni che nascono l'Altair 8800 del MITS su cui Bill Gates e Paul Allen sviluppano il loro Basic; sempre in questi anni il genio dell'elettronica Steve Wozniak e Steve Jobs danno vita alla Apple. Le grandi aziende, ancorate alla visione classica dei grandi elaboratori, guardavano con scetticismo a quella

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

che sembrava la moda di un gruppo di appassionati. In questo panorama molte persone con conoscenze tecniche e una visione più aperta al futuro abbandonarono il loro posto di lavoro per fondare piccole aziende che portarono alla realizzazione di nuovi e diversi microprocessori e microcomputer. L'Apple I e II, il Commodore Pet, il TRS-80 della Tandy- Radio Shack, FMZ-80K della Sharp e l'HP 85 sono solo alcuni degli esempi che risalgono a questi anni. Dal 1980 al 1989 Nel corso del 1980, a seguito del crescente interesse e della sorprendente diffusione dei primi microcomputer, IBM decise di avviare in segreto lo sviluppo di un proprio microcomputer (nome in codice Project Chess). Questa fu la prima di una serie di decisioni che gettarono le basi per la diffusione e la crescita di tutta l'industria dei personal computer. IBM, che voleva evitare di rimanere fuori da questo nuovo mercato, costituì un team di ingegneri al quale diede meno di un anno dì tempo per portare a termine il progetto; con l'intento di snellire il processo di sviluppo e garantirsi un minore rischio economico in caso di fallimento, l'azienda decise di affidarsi a componenti già disponibili sul mercato. Con l'intento di assicurarsi un vantaggio tecnologico in quella che può essere identificata l'era delle architetture a 8 bit, fu scelto il microprocessore Intel 8088: internamente operava a 16 bit, era in grado di indirizzare fino a 1 MByte di memoria, ma utilizzava un'interfaccia esterna a 8 bit (l'Intel 8086 da cui discendeva era completamente a 16 bit). La nuova macchina necessitava ancora di un sistema operativo e anche in questo caso IBM decise di affidarsi a un produttore esterno; così, dopo aver valutato un accordo con Digital Research per il loro sistema operativo CP/M, optarono per Microsoft che si era già offerta per fornire un versione specifica del linguaggio Basic. In questo frangente viene presa un'altra decisione chiave per il successo sia della piattaforma Pc sia per quello Microsoft. Bill Gates si accordò con IBM per fornire il sistema operativo in licenza, mantenendo il diritto di venderlo ad altri soggetti del mercato. Il 12 agosto del 1981, IBM presenta l'IBM Personal Computer 5150 da tutti considerato il primo vero progenitore del computer desktop che conosciamo oggi. Le vendite iniziali dell'IBM PC non furono esaltanti: il prezzo ne limitò la penetrazione nell'ambiente domestico, mentre discrete furono le richieste in ambito aziendale. L'utilizzo di componentistica e di un sistema operativo di terze parti fu il trampolino di lancio pera numerose aziende che, dopo aver effettuato il reverse-engineering del Bios IBM, cominciarono la produzione dei cosiddetti "cloni IBM PC compatibili". Il vero successo arrivò negli anni successivi anche grazie al pacchetto software Lotus 1-2-3 che operò da richiamo per tutto il mondo aziendale, tanto che nel 1984 il numero di unità vendute nel corso dell'anno aveva raggiunto i 2 milioni. Nel gennaio del 1984 Apple annunciò la piattaforma Macintosh, con sistema di visualizzazione integrato e dotato di interfaccia grafica e mouse. Le vendite del Macintosh furono soddisfacenti, ma la concorrenza tra le ormai numerose società che sviluppavano microcomputer cominciava a fare sentire il suo peso e a saturare il possibile bacino di acquirenti. In questo momento storico le sorti di Apple e del Macintosh si legano fortunatamente all'applicativo Page- Maker, rilasciato nel 1985, che diede il via all'informatizzazione nell'industria dell'editoria. Quando nel 1986 PegeMaker fece la sua comparsa anche sui sistemi Atari e su quelli Amiga, il Macintosh aveva già costruito solide fondamenta per il dominio nel settore DTP {Desktop Publishing). Sempre nel 1984 IBM presentò l'IBM AT che rappresentava la prima vera evoluzione della piattaforma Pc. Grazie all'utilizzo del processore Intel 80286 l'architettura diventò a 16 bit reali, segnando l'inizio della fine dell'era degli 8 bit. Con le vendite del Pc in continua crescita, le altre piattaforme (Apple, Commodore, Atari e Amiga) furono lentamente relegate a un mercato sempre più marginale. Nel 1985 Steve Jobs, dopo il suo allontanamento da Apple a seguito delle difficoltà incontrate nell'aggiornamento del Macintosh, fonda la NeXT Computer con lo scopo di sviluppare una piattaforma tecnologicamente avanzata per quell'epoca e dedicata agli ambienti di ricerca e studio. Le workstation sviluppate dalla NeXT (la

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

prima fu la NeXTcube) conobbero un successo altalenante; al sistema operativo NeXTSTEP (base Unix costruita sul kernel Mach) sarà riconosciuta la capacità di precorrere i tempi solo nel corso degli anni '90. Dopo l'acquisizione di NeXT da parte della stessa Apple, NeXTSTEP costituirà infatti la base per lo sviluppo di quello che oggi conosciamo come Mac OS X, ovvero il sistema operativo delle attuali piattaforme Mac e principale alternativa alla soluzione Windows. All'epoca Microsoft, che oggi ha sede a Redmond, stava terminando lo sviluppo di Windows 2.0, che sarebbe stato additato come la brutta copia dell'allora Mac OS. Come il suo predecessore Windows 1.0, anche questa versione ebbe un successo marginale in un universo di applicazioni ancorate al sistema operativo MS-Dos. Sempre nel 1985, in Canada, viene fondata un'altra azienda che nel tempo si sarebbe ritagliata un ruolo di primo piano del panorama della grafica per Pc, ovvero ATI (acronimo di Array Technologies Incorporateci). Nei primi anni di vita il business principale consisteva nella produzione di schede grafiche per grandi integratori come IBM. Solo nel 1987 l'azienda decide di avviare lo sviluppo, la realizzazione e la commercializzazione indipendente di prodotti grafici in standard Ega e Vga. È con la seconda metà del decennio che la piattaforma IBM PC, o meglio quella dei Pc compatibili, impone il proprio dominio: da un market share del 55% nel 1986 si arriva nei quattro armi successivi a una quota dell'84%; Apple, stazionaria al 6%, rappresentava la seconda forza del mercato, mentre gli ormai agonizzanti Commodore 64, Atari ST e Amiga si sparivano il restante 10% del mercato. Fu proprio l'ampia diffusione conosciuta alla fine degli anni '80 a fornire un'ulteriore spinta evolutiva che portò il Pc a intaccare tutti i settori del mercato. La disponibilità di hardware sempre più potente e al contempo economico, di software più intuitivo, così come l'evoluzione tecnologica in ambito grafico, permisero al Pc assumere la doppia valenza di strumento di lavoro e anche di gioco. Dal 1990 al 1999 I primi anni di questo decennio furono senza dubbio uno dei periodi più fiorenti per la piattaforma Pc che, grazie alla sua polivalenza e flessibilità, riuscì a ritagliarsi uno spazio in tutti i campi della vita lavorativa e non solo. L'introduzione di Windows 3.0 semplificò l'utilizzo del computer anche da parte di persone che per la prima volta si avvicinavano al mondo dell'informatica. Questi sono anche gli anni in cui nascono i primi importanti videogiochi per Pc come Doom e Tomb Raider, seguiti negli anni successivi da titoli come Quake e Unreal. Furono proprio i videogiochi a fornire l'inesauribile spinta che ancora oggi sostiene lo sviluppo tecnologico dei diversi componenti dell'architettura: processori più potenti per gestire l'intelligenza artificiale, schede grafiche specializzate nel 3D per offrire un livello di realismo sempre maggiore, memoria e dischi più veloci e capienti, sottosistemi audio avanzati per effetti audio ambientali, e bus di comunicazione più veloci. La diffusione del Pc conobbe quindi un'altra fase dì forte espansione, tanto che nel corso del 1994 le vendite raggiunsero quota 37 milioni di unità e una quota di mercato del 90%. Tutto ciò si tradusse per le altre piattaforme presenti sul mercato momento più nero della crisi al quale sopravvisse solo Apple. Commodore e Atari dovettero dichiarare bancarotta pochi anni più tardi a causa della mancanza di fondi per 10 sviluppo di nuovo hardware e software. È in questo stesso periodo che la NeXT di Steve Jobs chiude la propria divisione dedicata allo sviluppo hardware per concentrarsi esclusivamente su quello dell'ambiente software NeXTSTEP. Nel 1996 Apple annunciò l'acquisizione della NeXT Software con l'intento di utilizzare NeXTSTEP come base di partenza per un sistema operativo che andasse a rimpiazzare l'ormai datato Mac OS; Steve Jobs, rientrato alla Apple, si occupò di questo progetto che portò in seguito al rilascio di Mac OS X 10, nel quale sono ancora oggi visibili le tecnologie mutuate da NeXTSTEP e OpenSTEP. Il 1995 fu un anno fitto di annunci e novità per tutti i rami del settore connesso con la piattaforma Pc. L'evoluzione tecnologica portò alla ratifica di un nuovo standard industriale che rimpiazzasse l'ormai obsoleto AT. Le specifiche Atx {Advanced Technology Extended) introdotte da Intel portarono al primo vero cambiamento nell'aspetto, nella

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

costruzione e nella gestione di alcune funzioni dell'intero sistema. Lo standard Atx fu solo il primo dei tanti cambiamenti che interessarono la piattaforma Pc prima della fine del millennio. Nel corso di pochi anni debuttarono numerose tecnologie che introdussero nuove interfacce di comunicazione con periferiche esterne come l'Usb e il Firewìre, nuove connessioni per componenti interni come l'Agp dedicato alle schede grafiche e, per la prima volta, un sistema di collegamento di rete di tipo wireless, ovvero senza cavi. Il 1995 è l'anno in cui Nvidia annunciò l'NVl, una scheda multimediale con interfaccia Pci con un motore grafico 2D/3D basato sulla tecnologia quadratic texture mapping, memoria Vram, una scheda audio e una porta joypad compatibile con lo standard della console Sega Saturn. Sfortunatamente per Nvidia la tecnologia di rendering adottata con l'NVl, un prodotto molto avanzato per quell'anno, non era compatibile con l'approccio a poligoni previsto nelle Api (Application Programming Interface) DirectX 1.0 introdotte lo stesso anno da Microsoft. L'anno successivo, 3Dfx introdusse la Voodoo 1, ovvero la prima scheda specifica per la grafica 3D (doveva essere affiancata a una scheda primaria in grado di gestire la grafica 2D) per sistemi desktop. Questo momento rappresentò l'inizio dell'era della grafica 3D che conosciamo oggi. Sebbene Microsoft abbia tentato di codificare e incanalare da subito lo sviluppo delle Api legate alla grafica 3D, solo con le librerie DirectX 5.2 presenti in Windows 98 e con le versioni successive riuscì a fornire una solida piattaforma di sviluppo per le applicazioni. Tra il 1996 e la fine del decennio, a seguito della rapida diffusione del Pc come alternativa alle console da gioco e all'introduzione dei sistemi operativi Windows 95/98, si configurò l'agguerrito mercato che ruotava intorno alle tecnologie della grafica 3D non integrata. Sono questi gli anni di 3Dfx (Voodoo e Voodoo2), Matrox (Mystique, Millenium II, serie G), Nvidia (Rival28, Riva TNT, TNT2), ATI (3D Rage Pro, 3D Rage 128 Pro), S3 (Virge3D, Trio3D, Savage3D, Savage4) e altre aziende più marginali. L'evoluzione tecnologica conosciuta da questo settore superò ben presto quella tipica del mondo delle Cpu. La prima grande rivoluzione avvenne alle porte del nuovo millennio con l'implementazin ne in hardware delle funzioni Transform & Lighting (T&L); fino quel momento eseguite la scheda grafica si occupava solo della fase di rendering finale a video. Nel 1999 il GeForce 256 di Nvidia fu la prima scheda discreta a offrire tale tecnologia, mentre ATI arrivò solo l'anno successivo con la prima versione della famiglia Radeon. Nvidia e ATI furono le uniche che riuscirono a implementare in modo efficiente tale tecnologia, portando di fatto le altre aziende ad abbandonare il settore a causa dei budget stratosferici necessari sia per recuperare il terreno perso sia per sostenere il passo evolutivo dai due leader di mercato in lotta. Sempre nella seconda metà di questa decade si consolidano le basi che porteranno a un'altra rivoluzione nell'universo informatico, ovvero quella di Internet come fenomeno tecnologico e soprattutto sociale. Da questo momento in poi il Pc assumerà anche il ruolo di ponte verso un universo di informazioni e contenuti dei generi più disparati in rapidissima evoluzione. Google, a oggi una delle più grandi aziende legate ai servizi Internet, nasce nel 1999. Dal 2000 al 2007 Dopo il processo di compressione e consolidamento del mercato, il panorama informatico nell'avvio del nuovo millennio fu caratterizzato da importanti cambiamenti. Nel 2001, con il rilascio di Windows XP, Microsoft riesce finalmente a fondere in un unico prodotto le tecnologie sviluppate per l'ambito aziendale e per quello domestico. Viene abbandonata la struttura ibrida (16 e 32 bit) del kernel di Windows 95/98/ME a favore di quella integralmente a 32 bit di Windows NT/2000; questo elimina gran parte dei problemi di instabilità dovuti alla retro compatibilita con l'ambiente Dos. La solida struttura di Windows XP (stabilità della piattaforma NT, facilità di utilizzo tipica delle piattaforme domestiche e un ampio supporto driver per periferiche di ogni genere) ne ha determinato l'enorme successo, tanto che oggi, a quasi un anno di distanza dall'introduzione di Windows Vista, risulta ancora il sistema operativo di gran lunga più utilizzato. Mancando un diretto antagonista, fino al 2004 il market share di Apple

La proprietà intelletuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

rimase infatti fermo tra il 2% e il 3%, fu la stessa piattaforma Pc a diventare il terreno di scontro per le aziende del settore. Il boom dei contenuti multimediali in forma digitale e il crescente fenomeno dei giochi 3D alimentarono lo sviluppo tecnologico di tutti i sottosistemi della piattaforma. Nel campo dei processori si consolida la separazione delle soluzioni AMD e Intel con l'utilizzo di socket, chipset e tecnologie ben distinte. Intel, pur non perdendo la leadership del mercato, si trova più volte nella posizione di dover recuperare terreno su AMD che per prima riesce a tagliare i traguardi della frequenza operativa di 1 GHz e dell'estensione dell'architettura x86 verso i 64 bit. L'estenuante corsa alle frequenze operative più elevate, associate nell'immaginario comune a una maggiore potenza di calcolo, termina nel 2005 quando l'incapacità di superare in modo efficiente la soglia dei 4 GHz costringe a cercare una diversa strada per l'evoluzione delle Cpu. Intel si ritrova con un'architettura, quella NetBurst del Pentium 4, giunta prematuramente al limite. Nel corso dell'anno AMD avvia l'era del multi core con l'introduzione dell'Athlon 64 X2, seguita poco dopo da Intel che con il Pentium D ha cercato di mantenere il passo in attesa di completare lo sviluppo della sua nuova architettura. Il Pentium D, a differenza della soluzione a singolo die di AMD, era infatti costituito da due processori affiancati nello stesso package. Nel corso del 2006 debutta Core, l'architettura risulta vincente in ambito sia desktop sia notebook e riesce a dare nuovo lustro all'azienda che ha guidato e segnato la crescita tecnologica del Pc in tutti i suoi aspetti. Parallelamente a questo, il duopolio ATI e Nvidia si contende in modo ancora più agguerrito il dominio del mercato degli acceleratori grafici. L'evoluzione tecnologica in questo caso è stata superiore persino a quella delle Cpu: i chip grafici si trasformano in pochi anni da semplici componenti per il rendering a veri e propri processori specializzati per l'elaborazione 3D parallela; di pari passo l'accelerazione hardware da statica diventa di tipo programmabile grazie allo sviluppo di Api sempre più avanzate che oggi con le DirectX 10 integrate in vista permettono di manipolare vertici, geometri e pixel. ATI e Nvidia si sono contese la leadership del settore fino all'introduzione del GeForce 8800 con il quale Nvidia ha allungato il passo. Il momento di crisi di ATI è culminato con l'acquisizione della stessa da parte di AMD che prevede per il prossimo anno l'introduzione di Fusion, ovvero un processore che integrerà sia una Cpu sia un Gpu. Le architetture eterogenee si prefigurano come il prossimo passo evolutivo in ambito informatico, soprattutto nell'ottica di sistemi sempre più compatti e con consumi energetici ridotti. Sul fronte della gestione dei dati, la necessità di trasferire e archiviare i nuovi contenuti ha stimolato il mercato delle interfacce di connessione interne e esterne, così come quello dei supporti di memorizzazione. In questo caso il Pc è stato affiancato dal mercato dei set top box e dei Dvd recorder per la registrazione dei nuovi contenuti televisivi in formato digitale. L'Usb 2.0 è oggi l'interfaccia più diffusa in ambito Pc, anche se quella Firewire sopravvive grazie alla solida base di utilizzatori in ambito video e audio professionale. Sul fronte delle connessioni interne l'Ata parallelo è stato progressivamente rimpiazzato dal Sata e dal più recente Sata II: connessioni punto-punto per le unità, maggiore banda per la trasmissione dati e, finalmente, cablaggi più razionali. La necessità di prestazioni e spazio ha portato inoltre tutti i produttori a integrare nei propri chipset tecnologie Raid che permettono di costruire catene di dischi con diverse politiche di gestione. In pochi anni i prezzi dei dischi rigidi sono crollati, mentre i tagli di capacità offerti sono saliti a ritmo vertiginoso. Sette anni fa un disco IBM Deskstar 34GXP da 34,2 GByte a 7.200 rpm costava 392 euro; oggi con questa cifra è possibile acquistare 4 dischi da 500 GByte ciascuno. Negli ultimi due anni l'attenzione si è progressivamente spostata dalla potenza di calcolo alla resa qualitativa dei contenuti e della grafica 3D, sia grazie all'enorme potenza di calcolo disponibile sia alla rapida diffusione di tecnologie orientate all'alta definizione. In quest'ottica la flessibilità della piattaforma Pc è risultata ancora vincente e oggi la maggior parte delle schede grafiche integrano tecnologie dedicate alla decodifica

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

dei formati video compressi e al loro trasferimento in forma protetta. I Pc pensati come sistemi multimediali permettono di connettere pannelli televisivi attraverso l'interfaccia Hdmi e sono in grado di interagire tra loro o con altri dispositivi come alcune console così da permettere la realizzazione di infrastrutture domestiche per la gestione centralizzata dei contenuti audio e video. Il prossimo passo potrebbe essere la realizzazione della casa digitale, dove il computer sostituisce tutti gli oggetti dell'elettronica si consumo (Hi-Fi, registratore e riproduttore di contenuti video, ecc) e funge da centro di controllo per svariate funzioni (sicurezza, gestione dei consumi, ecc) grazie alla sua capacità di accentrare tecnologie di ogni tipo. Il dato certo è che ancora oggi il mercato, sebbene in flessione, è in crescita e nel corso del 2006 ha fatto segnare vendite pari a circa 234 milioni di unità.

Non c'è nessun motivo per cui una persona dovrebbe tenersi un computer in casa Fonte Kenneth Olson, fondatore della Digital Equipment Corporation, 1977

Il Pc di ieri e di oggi a confronto

(tabella)

TIMELINE - 1970/1979

Novembre 1971

Intel introduce il primo microprocessore della storia, l'Intel 4004

Giugno 1973

La divisione PARC di Xeron sviluppa Alto, dotato di interfaccia grafica e mouse. Si trattava di un progetto di ricerca e non commerciale

Gennaio 1974

Brian W. Kernighan e Dennis M Ritchie sviluppano il linguaggio C

1975

Altair 8800: il primo microcomputer della storia compare sulla copertina di Practical Electronics

Gennaio 1975

Bill Gates e Paul Allen cominciano lo sviluppo del Basic per l'Altair

Aprile 1975

Bill Gates e Paul Allen fondano la Microsoft

Giugno 1975

Gordon Moore prevede che la densità dei transistor raddoppierà ogni 18 mesi (Legge di Moore)

Gennaio 1976

Steve Wozniak presenta il suo computer alla Hewlett-Packard che respinge il progetto

Aprile 1976

Steve Wozniak e Steve Jobs fondano la Apple Computer

Aprile 1976

La Commodore introduce il PET

Giugno 1977

Apple lancia l'Apple II

Maggio 1978

Intel commercializza il microprocessore 8086 a 16 bit

Giugno 1979

Intel introduce il microprocessore 8088; architettura derivata da quella a 16 bit dell'8086, ma connessioni esterne a 8 bit

Una unità di calcolo sull'ENIAC è dotata di 18.000 valvole termoioniche e pesa 30 tonnellate, ma può darsi che in futuro i computer abbiano soltanto 1.000 valvole e pesino soltanto una tonnellata e mezza. Fonte rivista Popular Mechanics, marzo 1949

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

L'IBM PC 5150 utilizzava una Cpu Intel 8088 a 4,77 MHz, 16 KByte di memoria ram espandibili a 256 KByte, una rom da 40 KByte e un floppy drive con capacità di 160 KByte per un costo di 1.565 dollari. Il modello full optional con grafica a colorì costava 6.000 dollari

Una schermata di Lotus 1-2-3, l'applicativo che ha avvicinato molti utenti al Pc.

TIMELINE - 1980/1989

Agosto 1981

IBM presenta l'IBM PC 5150 con sistema operativo MS-Dos.v

Agosto 1981

IBM annuncia la scheda grafica CGA (Color Graphics Adapter) con supporto alla risoluzione di 640x200 pixel e 16 colori

Settembre 1981

Microsoft comincia lo sviluppo di un'interfaccia grafica per l'MS-Dos. È l'inizio di Windows

Ottobre 1981

Intel e AMD sigiano un accordo di 10 anni per 10 scambio tecnologico sull'architettura x86

Gennaio 1982

Microsoft sigla un accordo con Apple per lo sviluppo di applicativi per i computer Macintosh

Febbraio 1982

Intel introduce il microprocessore 80286

Ottobre 1982

Lotus Development lancia Lotus 1 -2-3

Gennaio 1983

Il computer appare sulla copertina del Time come macchina dell'anno. È l'unico caso in cui la copertina non è stata dedicata a un personaggio

Gennaio 1984

Apple introduce il Macintosh

Agosto 1984

IBM introduce l'IBM PC AT con processore Intel 80286 e interfaccia di rete locale

Novembre 1985

Microsoft lancia Windows 1.0

Gennaio 1986

Viene isolato Brain, il primo virus per computer IBM PC

Agosto 1986

Intel commercializza l'8O386, il primo microprocessore con architettura a 32 bit

Aprile 1987

IBM introduce lo standard VGA (256 colori a 320x240 e 16 colori a 640x480)

Dicembre 1987

Microsoft lancia Windows 2.0

1989

Intel lancia il microprocessore i486, il primo della storia a superare il milione di transistor.

Rimango ancora dell'idea che progettare un kernel monolitico nel 1991 è un errore di strutturazione. Sei fortunato che non sei un mio studente. Non prenderesti un buon voto per un tale progetto". Fonte Andrew S. Tanenbaum, creatore del sistema operativo MINIX e professore di sistemi operativi, riferendosi a Linus Torvalds creatore di Linux

TIMELINE - 1990/1999

La proprietà intelletuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

1990
Diventa operativo il primo provider Internet commerciale con accesso dial-up
1991
Linus Torvald annuncia Linux, un sistema operativo aperto e derivato dalla tecnologia Unix
• II World Wide Web diventa di accesso pubblico
1992
• Viene introdotto il VESA Locai bus
1993
• Intel lancia il processore Pentium
1993
• Microsoft rilascia Windows NT 3.1 e Windows for Workgroups 3.11
• IBM, Motorola e Apple realizzano il processore PowerPC
• Jen-Hsun Huang, Curtis Priem e Chris Malachowsky fondano Nvidia.
1994
• Viene fondata 3Dfx
• Iomega lancia lo Zip disk
1995
• Apple sviluppa il firewire
• Microsoft introduce Windows 95 che vende 1 milione di copie in soli 4 giorni • Nvidia lancia l'NV1
• Intel rilascia le specifiche dello standard Atx
• Viene introdotto lo standard Usb
1996
• Microsoft introduce le DirectX
• II supercomputer Deep Blue di IBM batte il campione di scacchi Garry Kasparov
1997
• Intel introduce le estensioni multimediali MMX
• Vengono introdotti i Dvd {Digital Video Disk/Digital Versatile Disk)
• Apple rilascia Mac OS 8
• Intel introduce il primo Pentium II con frequenza di 233 MHz
• II comitato IEEE ratifica lo standard 802.11 per le trasmissioni wireless
• Viene introdotta l'interfaccia Agp (Advanced Graphics Porr) per le schede grafiche
1998
• Intel introduce il processore Celeron
• AMD introduce le estensioni 3DNow! Nei proprio processori
• Microsoft introduce Windows 98
• Sergey Brin e Larry Page fondano Google
1999
• Nvidia introduce la prima Gpu (Graphics Processor Unir) con il GeForce 256
• AMD introduce il primo processore Athlon
L'AMD Athlon è il primo processore a raggiungere la frequenza di 1 GHz.
Nel 1999 il GeForce 256 di Nvidia fu la prima scheda grafica a offrire il transform & lighting accelerato in hardware
Barcellona, il quad core monolitico di AMD
D Core 2 Duo rappresenta oggi la principale soluzione Intel sia per il mercato desktop sia per quello notebook. A novembre in ambito desktop sarà disponibile l'architettura Penryn prodotta a 45

La proprietà intelletuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

nanometri invece degli attuali 65.

TIMELINE - 2000/2007

2000

• Microsoft introduce Windows 2000
• ATI introduce il primo Radeon
• Microsoft introduce le DirectX 8.0
• AMD introduce il primo processore desktop a 1 GHz 2001
• Bill Gates annuncia la prima Xbox
• Microsoft introduce Windows XP ss
• Apple introduce il sistema operativo Mac OS X 10.0
• Viene introdotto l'Usb 2.0
• Viene introdotta l'interfaccia Sata
• Apple introduce il primo iPod
• Microsoft introduce le DirectX 9.0

2002

Introduzione dello standard Pci Express PCI EXPRESS

2003

• Intel introduce le specifiche Btx
• AMD introduce l'Athlon 64, il primo processore con estensioni a 64 bit

2005

• AMD introduce il primo processore desktop dual core, l'Athlon 64 X2
• Intel introduce il Pentium D con tecnologia dual core

2006

• Intel introduce i processori Core Duo
• Nvidia introduce i GeForce serie 8 con supporto DirectX 10

2007

• Intel introduce il primo processore quad core
• Micorsoft introduce Windows Vista e le DirectX 10
• AMD introduce la prima architettura quad core monolitica

n G80 di Nvidia è oggi la Gpu più evoluta disponibile sul mercato

Il prossimo passo evolutivo nel campo dei processori sarà quello di integrare core specializzati di tipo eterogeneo. L'AMD Fusion integrerà una Cpu e una Gpu.

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

La Second Life pensata dalla Cina tutto business con i Giochi 2008

Rivelato in Usa il progetto del governo cinese: un mondo virtuale con lo scopo di pubblicizzare i prodotti della Repubblica popolare - Il prossimo anno toccherà alla Sony, con la realtà 3D Home, a soprattutto al gigante Google, che dovrebbe chiamarsi MyWorld di JAIME D'ALESSANDRO

ANCHE la Cina avrà la sua Second Life. Almeno stando a quanto affermato da Chi Tau Robert Lai durante la **Virtual Worlds Conference and Expo** , svoltasi due settimane fa San Jose in California. Lai, a capo del progetto che il governo di Pechino intende lanciare sul Web all'apertura delle prossime Olimpiadi del 2008, ha illustrato a grandi linee i tratti salienti di questo nuovo mondo 3D "made in China". Il Beijing Cyber Recreation District avrà poco a che spartire con il Second Life della Linden Lab o gli altri giochi di ruolo di massa visti fino ad oggi. Sarà infatti un immenso centro commerciale dove poter acquistare qualsiasi tipo di prodotto fabbricato da decine di migliaia di aziende cinesi. Un luogo dove far entrare in contatto diretto milioni di consumatori di qualsiasi nazionalità con la straordinaria forza produttiva della Repubblica Popolare. Ma un luogo dove ospitare aziende estere che invece vogliono rivolgersi alla classe media cinese sempre più numerosa. L'idea di esaltare attraverso il Web importatori e distributori offrendo la merce a prezzi stracciati non è nuova. Questa volta però è un governo come quello cinese a scendere in campo e se il Beijing Cyber Recreation District dovesse davvero avere successo come Lai&Co. sperano, allora il suo esempio potrebbe essere seguito da Vietnam, Sri Lanka e altri Paesi in via di sviluppo. "Le persone comprano online perché è conveniente", ha dichiarato alla Associated Press la Bartlett, società di consulenza che lavora per la catena Gap e per Wall-Mart. "Ma se devi aspettare sei settimane per avere una maglietta solo perché proviene dalla Cina, dov'è il vantaggio?". Chi Tau Robert Lai è invece convito che il suo distretto cibernetico di Pechino funzionerà, malgrado le barriere doganali. Così come sta funzionando eBay, ma su scala ancora più grande se è possibile. Si baserà su software messo a punto dalla svedese Mind Mark, diventata nota nel 2003 per **Project Entropia** . Un gioco di ruolo di massa online simile dal punto di vista dell'economia interna al mondo della Linden Lab, con un giro d'affari nel 2006 di 360 milioni di dollari ed entrato nel Guinness dei primati per la proprietà virtuale più costosa mai venduta. Una banca acquistata per oltre 400 mila dollari. Ma si sa, in questo settore le cifre comunicate dalle software house vanno prese con le pinze. Come dimostra il divario fra utenti reali e quelli semplicemente registrati su Second Life. Nonostante ciò è indubbio che i mondi virtuali siano in forte espansione e abbiano potenzialità ancora tutte da sfruttare. Non a caso un colosso come Google, capace di spazzare la concorrenza in un battibaleno, sta sviluppando in gran segreto MyWorld, ambiente 3D orientato al business del quale abbiamo già **parlato in passato** . Mentre la Sony nel 2008 lancerà sulla rete per PlayStation 3 il progetto **Home**, sorta di shopping mall con cinema, negozi, e la possibilità di avere una abitazione tutta da arredare per il proprio avatar. Nel frattempo la Linden Lab, in collaborazione con la Ibm, lavora a una tecnologia per permettere a un avatar di uscire dai confini dei singoli mondi mantenendo la medesima fisionomia e le stesse caratteristiche. Una sorta di passaporto digitale che eviterebbe all'utente la scocciatura di dover ogni vola creare da capo il suo alter ego, sia quando deve giocare sia quando vuole fare shopping. Infine le software house legate al solo settore dei videogame che di mondi tridimensionali orientati al business e all'e-commerce, chiamatelo pure Web 3.0, non ne vogliono proprio sentir parlare. In tutti i nuovi giochi di ruolo di massa che usciranno prossimamente non ne esiste traccia. Da **Tabula Rasa** di Richard Garriott, "padre" del primo videogame di questo genere (Ultima Online del 1997), a **Warhammer Online** della Mythic, passando per **Age of Conan**

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

della talentuosa FunCom, fino a Guild Wars 2 della coreana NcSoft. Tutti giochi in senso stretto, gli unici che hanno ottenuto risultati interessanti in termini sottoscrizioni, di sapore fantasy o fantascientifico. E dove si tende a scoraggiare qualsiasi forma di scambio che non sia prettamente virtuale e interno al videogame stesso. Adottando quindi la ferrea politica imposta dalla Blizzard per il suo World of Warcraft, otto milioni di utenti, che ogni mese chiude centinaia di account di gente che vende o acquista oggetti e valuta su eBay. Una visione che però, con l'arrivo di MyWorld di Google, potrebbe diventare presto antiquata.

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato